GAME SOFTWARE
电子游戏软件 增刊

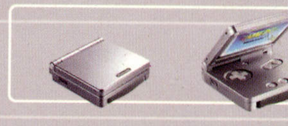
标准掌机典藏 2003

2003年GBA美日版游戏年鉴
2003年GBA游戏广告欣赏
2003年掌机大检阅
2003年周边大盘点
第一次做游戏就上手
口袋妖怪全宠战术特大号
386妖怪抓宠地点一览表
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
火炎纹章 烈火之剑
超级机器人大战D
新约 圣剑传说
元气史莱姆 冲击的尾巴团
风起云涌 2003

魔法大冒险、KOF EX 2、元素大战
不思议之国的艾利斯、超级盘智A、古惑狼2
数码宝贝战斗精神、迪斯尼滑板、无限战士
犬夜叉 奈落的复仇！谜之森林的请贴
实况力量棒球5、玛丽、艾莉与娜丽丝・风之传言
夜魔侠、迪斯尼滑雪、GTA赛车3 职业概念赛
游戏王・龙门殿、迪斯尼体育：摩托
指环王 双塔、最终幻想 战略版A、银河战士 融合
迪斯尼 丛林日记2、网球王子2003 冰蓝
掏金人、全美明星棒球200、战国革命外传
哨声响起、跳舞机、雷曼3 暴徒大破坏
世界传说 召唤者的血统、汤姆与杰利 逃出地狱

世嘉拉力锦标赛、洛克人与巴斯、索尼克A2
塞尔达传说 神之三角力量＆四剑、口袋妖怪 红/蓝宝石
美国职棒大联盟2004、小猪大游戏、芝麻街 演出开始啦
闪灵二人组 首都夺还作战、游戏王8 破灭大邪神
激斗传说 梦幻经理人、瓦里奥制造
詹姆斯邦德007 夜火、终极智力游戏
超人 回到地球、唠叨的家伙们、失落的维京人
日本武士杰克 时间之护身符

真 女神转生、舞之刃、海贼王 目标！賞金之王
洛克人EXE3 黑、勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
迪斯尼全明星体育系列、迪斯尼公主
哈姆太郎 恋爱大冒险、金属机器人大战 六书摩
疯狂出租车、黄金太阳 失落的时代
忍者刑警、游戏王6 国际版、X战警2 狼人复仇
游戏王 怪兽决斗国际版、中央大陆战记







随刊附送《中国制造2003》&《掌机秘技2003》别册两本

INDEX

(2003)京新出报刊增准字第184号

主办单位：中国科协工程学会联合会
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010)64472177/64472919
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
定价：20.00元

收藏一年……

一直很佩服掌机游戏玩家，在我看来，他们才是真正的游戏铁杆。

不追求画面，不追求音效，不追求操作，不追求外设。他们追求的只是对游戏的一分热爱，一分执着。也是编者一直很难理解，却又苦苦寻觅的一种游戏境界。

其实，并不是有意来神化掌机游戏和痴迷于掌机游戏的玩家，凭心而论，自己也没有这个资格和气度来做出评价。在家用机玩家稍显浮躁的游戏心智前，掌机玩家却格外的塌实，格外的散发出“玩家”的味道。就这一点，谁也不能否认，玩掌机的人确实是在“认真”地体验游戏的乐趣。

忙忙碌碌，《掌机迷》从无到有做到第十期了，算是有所成，而这些“所成”也都是靠广大支持掌机游戏的玩家处得来的。在接近一年的繁忙中，《掌机迷》推出了很多的优秀文章，同时也遗漏或错失了许多精彩内容，为2003年留下了些许遗憾。因此，我们才有了推出《标准掌机典藏》的想法，同时在一封封热情洋溢的来信鼓励下，我们也有了“应该为掌机迷做点什么”的动力。

这次的《标准掌机典藏2003》，我们在力求网罗国外权威资料内容的同时，更着眼国内原创作品的开发汉化。或许是我们的野心太大，总的来说还有我们不满意的地方，其中很多内容都是我们第一次尝试，有所遗漏在所难免。但值得欣慰的是，这一步总算迈出去了，而未来的第二步如何完美落脚也是我们未来要考虑的。

谢谢您的PG工房的支持，希望这本典藏能够成为您游戏生活中不可或缺的伙伴。

——风林



·制作团队·

PG工房：风林、雪人、飞月、窗外不归的云、GOKUMINE、GUGU、亚人

合作网站：掌机之王、口袋妖怪站、中国掌机地带、4757掌机基地、混沌星辰

本年鉴参考自任天堂官方网站

贰零零叁年GBA游戏年鉴

美日游戏全面收录

权威掌机资料收藏文库

好玩与否·贰零零叁有没有错过属于你的游戏

贰零零叁年度游戏评论

全面评论贰零零叁年发售美日游戏，论点客观，帮助你了解游戏的精彩，精辟打分，游戏优劣一目了然，综合全年游戏精华内容，指导你收藏到自己心仪的游戏。

美国日本·掌机两大市场年度游戏版本全部网罗

贰零零叁年度美日游戏

年鉴中以颜色区别发售地点，美版为蓝色，日版为黄色，方便玩家区别，同时附录各版本游戏详尽游戏资料，游戏按照发售日累计，按时间排列，查阅简单。

封面珍藏·全年游戏封面资料一大览

贰零零叁年游戏封面秀

苦心收集全年游戏封面资料，美日版一款不落，制作人员心血收集，一次释放够，让你一手拥有最全面的掌机游戏封面，拥有最详细的掌机图文资料。

上上下下·大大小小·零零碎碎·边边角角

贰零零叁年度掌机新闻

贰零零叁年业界掌机相关新闻大小一条不落，全面收录，方便检索，方便查阅，综合内容一网打尽。

制作人员：PG工房、GOKUMINE、转生之炎、亚人、正树、GUGU



本月新闻记事

—1日—

■ 任天堂在线杂志公布ngc游戏"赛尔达传说"与GBA的联动情报。

—7日—

■ 任天堂宣布将于2月14日发售GBA新的增强版主机GBA SP,希望售价是1万2500日元。具备可充电锂电池,使用时间可达10小时(使用背光灯时)。颜色方面有银、蓝和黑三种。欧美等地区将在3月发售。

—8日—

■ SFC名作"重装机兵"将在GBA上制作两款新作"重装机兵2改"和"重装机兵R改"。

■ 任天堂推出GBA SP官方页面(http://www.nintendo.co.jp/)。

—10日—

■ 任天堂发卖的GBA达到预期的1500万台的销量,同时决定在2年内展开对中国大陆地区的市场开拓预测。

—14日—

■ 2003 International CES展上公开了针对GBA的周边设备,使用SD卡可听取WMA/MP3格式的音乐,售价是99美元。

■ FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE(最终幻想战略版GBA)同捆版决定于2月14发售。价格是18.300日元。

—17日—

■ "恶魔城ドラキュラ"新作发表。

—18日

■ GBA开发者透露:GBA SP的开发是在GBA发售3月后着手准备的。

—20日—

■ 日本电视开始播映GBA SP的宣传广告。

■ 具统计2002年游戏软件销量第一的是GBA上的"口袋妖怪红宝石""口袋妖怪蓝宝石"两种合计共卖了319万套。



—23日—

■ 全球GBA销量连续九周排行第一。

—31日—

■ GBA版"赛尔达传说 四神剑"公开发售日期为3月14日。

きせつこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒险

中文名称：魔法大冒险



发售地点	日本
厂商	MTO
发售日	2003年1月1日
售价	4800日元
类型	AVG
容量	64M
其他	支持1-2人



游戏评介：游戏世界是一个魔法王国，但是有一天这里却突然失去了魔法，于是身为魔法使者的主人公开始了自己旅行，运用爱的魔力为大家设计各种不同的动物玩偶伙伴。从画面和介绍看，游戏面向的对象是女孩子，且年龄层也不高。游戏中能够组合出10亿种以上的玩偶，真是让人意外。游戏中设计玩偶其实就是给玩偶穿上不同的衣服来达到不同的效果。除了设计玩偶，自己的衣装也是可以通过入手不同的衣服来变换的，其实叫魔法大冒险不如叫衣装大冒险来得更贴切吧。游戏中会遇到天真烂漫的魔法王国公主アリェス和跟随她的见习魔法使メルウィン，大家一起来创造属于自己的魔法世界吧。

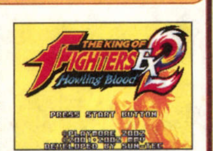
评分 65

THE KING OF FIGHTERS EX2 ~HOWLING BLOOD~

中文名称：KOF EX2



发售地点	日本
厂商	SNK playmore
发售日	2003年1月1日
售价	5800日元
类型	FTG
容量	64M
其他	对应通信线



游戏评介：无论是从质量上还是画面和第一作相比都有很大的进步。人物方面增加了不少新面孔。游戏画面趋于流畅，没有了以前那种严重丢祯的现象了，而且采用的CG背景都很漂亮，系统方面和家用机版的KOF系列一样拥有故事模式、对战模式、联系模式和一些设定的修改，游戏中继承了KOF99的那种气槽模式，3个气槽集满以后就可以发动超杀。由于GBA的按键不足只能使用蹩脚的L和R键，如果不好好熟悉一下的话还真是很别扭。好在游戏中便捷的组合让游戏轻松不少，另一大特点就是在对CPU战斗时可随时调整按键的配置和使用人物的发招表。找个伙伴一起对战吧，不然虐待CPU的话可是找不到自豪感的啊。

评分 70

エレミックス

中文名称：元素大战



发售地点	日本
厂商	SIMS
发售日	2003年1月3日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	32M
其他	——



游戏评介：王子继承了王国密宝的力量，可以操控世间的冰、火、土三种元素。半年以后当王子回到自己的国家后，却发现这里一片火海，人们正在受到魔物的袭击，于是新的故事开始了。游戏中通过控制B键来变身，一共有冰、火、土3种属性，当变到该属性以后攻击的时候就会出现该属性的攻击，而且不同属性的攻击对不同的敌人有不同的作用，同时游戏中的很多谜题也是要通过变换3种属性来完成的。在进行BOSS战的时候要通过利用周围的障碍才可以轻易的通关，不过美中不足的是游戏中主角行动的时候，画面老是慢半拍，造成了画面的晃动，时间长了会有头晕的感觉。

评分 65

不思议の国のアリス

中文名称：不思议之国的艾利斯

发售地点	日本
厂商	Global
发售日	2003年1月3日
售价	4800日元
类型	TAB
容量	32M
其他	支持1-4人



游戏评介：说"不思议之国的艾利斯"大家也许会摸不着头脑，但如果提起艾丽斯梦游仙境的话大家应该没有不知道的吧。游戏是一个类似于大富翁的游戏，虽然正常模式下还是可以和CPU进行比拼，但是绝对不如大伙玩的乐趣大。游戏和大富翁游戏不同的是尽管也要收集到指定的点数过关，但是游戏中没有色子，而是每回合走一步后到达新地点得到的卡片，这些卡片就相当于各种道具，有的可以阻挠对手、有的可以抢夺对方卡片……当达到指定点数以后还要找到终点游戏才会结束，就算有再多的点要是对方先到达的话也是失败，真是到处都充满着不可思议。

评分 60

ことばのパズル もじぴったんアドバンス

中文名称：超级益智ADVANCE




发售地点：日本	
厂商：NAMCO	
发售日：2003年1月10日	
售价：4800日元	
类型：PUZ	
容量：64 M	
其他：语言学习	



游戏评介：一直都以为只有KONAMI喜欢出些另类的游戏，没想到NAMCO也能在GBA上出这个不错的小游戏。其实这就是一个给小学生用来学习日本国语的游戏，通过往方块里面填假名来达到组成词汇，每放一个假名和图中其他假名相临以后，能组成一个字汇时就会得到分数，如果再和他相临的假名组成其他的词汇时分数就会暴涨，也就是说要得到高分就要尽可能选择少的假名组合成最多的词汇来才可以。虽然游戏是对应低龄儿童的，但是却收录了超过76500条词汇，其中还包括各种流行语言、外来语等常用语言，对于日语初学者也有很大的帮助。

评分 85

Digimon Battle Spirit

中文名称：数码宝贝战斗精神



发售地点：美国	
厂商：BANDAI	
发售日：2003年1月15日	
售价：29.99美元	
类型：FTG	
容量：32M	
其他：——	



游戏评介：连这个数码宝贝也出格斗游戏的我真的佩服BANDAI了。打法简单的不能再简单，找准机会猛K就成，而且为了迎合动画，还弄出一个超级变身的模式，一定时间后就会出现在空中一个飞行的家伙，吃掉以后就会变成无敌之身，可以一发逆转，强的不成样子。总之是完全FANS向的东西，如果是对原作非常热衷的玩家，就可以考虑一下是不是要玩一玩了。不过买了不要埋怨人家骗钱就是了。

评分 60

ムゲンボーグ

中文名称：无限战士



发售地点：日本	
厂商：KONAMI	
发售日：2003年1月16日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
其他：对应1-2人	

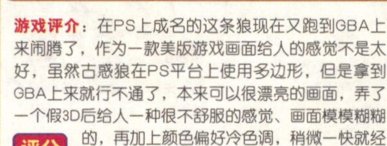


游戏评介：游戏的口号就是“休息的时候就要用无限战士来决胜负”，有这样的口气游戏应该错不了，不过真的进入游戏以后发现原来是很简单的一个对战RPG，而且对话中发现文字显示的有些模糊，这是很不应该出现的现象。游戏虽然片头比较吸引人的眼球，但是战斗画面中的机体基本没有什么动作，简直就像是摆着的装饰品，只是发招的时候出现不同的招数。好在战斗中的攻击方式比较繁多，不然真的要单调死了。战斗方式靠行动力决定出招的先后，速度够快的话可以连续攻击对方，这个在掌机RPG中还是不多见的，而且还支持通信，改造一个超级机体和朋友一起同乐也是相当不错的。

评分 70

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

中文名称：古惑狼2



发售地点：美国	
厂商：Universal Interactive	
发售日：2003年1月14日	
售价：29.99美元	
类型：ACT	
容量：64M	
其他：——	



游戏评介：在PS上成名的这条狼现在又跑到GBA上来闹腾了，作为一款美版游戏画面给人的感觉不是太好，虽然古惑狼在PS平台上使用多边形，但是拿到GBA上来就行不通了，本来可以很漂亮的画面，弄了一个假3D后给人一种很不舒服的感觉、画面模模糊糊的，再加上颜色偏好冷色调，稍微一快就经常看不清敌人了。游戏很适合那些喜欢简单爽快游戏的玩家，这就是为什么美版动作游戏基本都很重爽快的原因吧。

评分 65

Disney Sports : Snowboarding

中文名称：迪斯尼滑雪



发售地点：日本	
厂商：KONAMI	
发售日：2003年1月16日	
售价：5800日元	
类型：SPG	
容量：128 M	
其他：支持与NGC联动	



游戏评介：同名游戏的日版。虽然我们很多人对滑雪还是很陌生，但是游戏确实做的不错。由于游戏是针对北美玩家做的，因此使用迪斯尼的角色也就很正常了。游戏中采用3D视点进行，临场感相当强，就算在雪地中一片白，但是也能很清楚的看清楚前面的道路，滑雪的场地除了户外还有在近似未来的场景，总之场地很多，游戏中其他场地的配色都相当的柔和，在高速运动中也不会有让人看花眼的时候。操作方面非常简单，只要玩一分钟就都能掌握了，不但跳跃的时候可以做出各种华丽的动作，而且在落后的情况下还可以通过华丽动作攻击前面的对手，让赛事一发逆转，不过一定要掌握好发动时机才可以。

评分 70

犬夜叉　奈落の罠! 迷いの森の招待状

中文名称:犬夜叉 奈落的复仇!谜之森林的请贴



发售地点：日本	
厂商：TAKARA	
发售日：2003年1月23日	
售价：4800日元	
类型：SLG	
容量：64 M	
其他：对应通信	



游戏评介：游戏中最大的特点就是使用系统，虽然样子类似大富翁，但是无论怎么说也是一款战略性很高的游戏。无论是行动还是战斗都需要很大的运气，因为起决定作用的是转轮盘的转动，而且就算是走路也都不是一帆风顺，不同的地形有的可以得到道具，有的就是各种陷阱。另外值得一提的就是游戏在当初就让人物开口说话可是很难一见，不仅是犬夜叉、戈薇等我方人员，就连敌方角色也会开口，而且还都是动画原班人马上阵，绝对给足了面子。是动漫迷就不能错过的游戏，是游戏迷也是值得一玩的游戏。

评分 75

パワプロクンポケット 5

中文名称：实况力量棒球5



发售地点：日本
厂商：KONAMI
发售日：2003年1月23日
售价：4800日元
类型：SPG+育成
容量：64 M
其他：支持1-2人



游戏评介：在日本大红大紫的这个系列在国内却无人问津，原因大概是对棒球这项运动太陌生了吧。不要看人物都是大头Q版就要妄下结论，这个游戏可是通过"日本野球机构公认"的，也就是说是一款相当严谨的体育游戏，包括规则也是和正式比赛一样的。本作分成了两个篇章，一个是"PLAY棒球篇"。一个是"忍者战国篇"，后者可是一个很正统的战略模拟的攻城游戏，可以单独分出来都不为过。游戏前我们要先创建角色，从姓名、守备（球场位置）、投打习惯、投法以及球队。除了比赛和训练以外还有很多MINI游戏。不过最有趣的还是棒球本身，建议大家试试，我可以每次都去甲子园球场的啊。

评分 75

マリー、エリー&アニスのアトリエ ~そよ风からの言

中文名称:玛丽、艾莉与娅丽丝~风之传言



发售地点：日本
厂商：BANPRESTO
发售日：2003年1月24日
售价：5800日元
类型：RPG
容量：64M
其他：——



游戏评介：游戏就是依据探听消息接受任务→寻找材料道具→调和的这三个主线进行，为了发展剧情还要不断的收集情报以探听到新的地点。在接受任务以后一般要去外面寻找材料，单独外出难免要遇到不必要的麻烦，因此有的时候还要去雇佣同伴一起协助自己，当然钱还是要付的。由于这次游戏的主人公增加到了3人，因此在接受任务的时候就不仅可以两个人一起行动，而且可以单独行动接受完成的任务，游戏在场景、人物、剧情方面都要超过前面的作品，而且又没有什么主线剧情，完全靠玩家根据自己喜好去探索。破关以后游戏中还会出现一个比较特殊的卡拉OK的模式，绝对让您玩的过瘾。

评分 78

2 2003 本月新闻记事

—1日—

■ GBASP日版包装公开。

—3日—

■ 美国ENIX停业,SQUARE将成为海外主力。

—5日—

■ AM3宣布了一种用于GBA和GBA SP的新周边，借于这个外设玩家可以下载多媒体到一种32M的储存卡里，目前将于提供下载的文件包括：电子图书、动画。

—6日—

■ GBASP美版包装公开。

■ NOKIA游戏手机N-GAGE技术细节公布。

—9日—

■ GBA防水周边出现。

—12日—

■ GBASP台湾行货价格及发售日决定！捆定"FFTA"售价为5500元台币。发售日期与日本同步，同为2月14日。

—15日—

■ 小岛监督"我们的太阳"画面初公开。

—17日—

■ ENIX宣布即将发售一些很可爱的勇者斗恶龙的瓶子盖，预定发售日期为2月17日，每个售价为200日元。

—18日—

■ BANDAI宣布退出掌上游戏机硬件市场。

■ GBA SP刚在日本市场推出就引起了疯狂的抢购，任天堂预定的200万套出货目标达成。完成

—22日—

■ "FFTA"销售一路长红，推出短短不到一个礼拜的时间在日本便已经有突破225000套的惊人销售成绩。



Daredevil

中文名称：夜魔侠



发售地点：美国
厂商：Encore
发售日：2003年2月5日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：32 M
其他：——



游戏评介：片头采用的原作电影的照片作为故事的剧情介绍让人有很想玩一玩的感觉，但是真的进入游戏后的感觉就是另一回事了。游戏的人设是典型的美国英雄样，单枪匹马和敌人战斗的蓝博式人物，美国风味十足。游戏画面让人怀疑自己是在玩GBA的游戏，操作的时候总是觉的怪怪得，有种说不出来的不舒服。攻击方式也十分的单一，无非就是拳打脚踢，没有什么华丽的招式，简直是很失败的作品，坚决不推荐大家购买。

评分 45

Disney Sports: Snowboarding

中文名称：迪斯尼滑雪



发售地点：美国
厂商：KONAMI
发售日：2003年2月5日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：128 M
其他：1-2人

游戏评介：游戏中采用完全的3D视点进行，临场感相当的强，就算在雪地中一片白，也能很清楚的看清楚前面的道路，滑雪的场地除了户外还有在近似未来的场景，总之场地很多。操作方面非常的简单，只要玩个一分钟就都能掌握了，不但跳跃的时候可以做出各种华丽的动作，而且在落后的情况下还可以通过华丽动作攻击前面的对手，让赛事一发逆转，不过一定要掌握好发动时机才可以。游戏中唯一不足的地方就是由于GBA的机能问题只能最大两个人（包括CPU）进行比赛，赛道周围的背景也比较单一，128M的体育游戏还是比较恐怖的。喜欢运动的朋友一定要来玩一玩，感觉还是很不错的。

评分 70



GT Advance 3: Pro Concept Racing

中文名称:GTA赛车3-职业概念赛



项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年2月5日
售价	29.99美元
类型	RAC
容量	64 M
其他	支持通信线



游戏评介：虽然是个掌机游戏，但是制作的各种模式一点也不比正统家用机版少什么，从各种比赛模式到考执照模式，比赛中不仅可以调整赛车的各种零配件，就连天气变化的选择也都完好的保留了下来，简直是找不出有什么不一样的感觉，比赛后完全回放录象也很好的保留了下来。在普通竞技的时候，赛车的品牌也高达10种，除了开始能得到的赛车，游戏里面还存在着大量的隐藏车，需要玩家取得好成绩以后得到，让游戏更赋有挑战性。

评分 80

Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters

中文名称：游戏王-龙门骰

项目	内容
发售地点	美国
厂商	KONAMI
发售日	2003年2月12日
售价	29.99美元
类型	SLG
容量	64M
其他	——

游戏评介：这回的游戏不是使用卡片来战斗了，而是使用类似战棋的一种新的模式。在地图上玩家要通过投掷骰子来决定自己的命运，当投掷成功的时候会不断的占领中间的空地，同时派遣自己的怪兽登场，当两个人的地盘交会以后战斗就会开始了。除了要尽量消灭对方的怪兽以外最重要的就是攻击对方的指挥，当他的体力为0的时候战斗就结束了。看似相当的简单不过实际操作起来可是很不容易的，应该只有超级FANS才有心情再重新拿起来玩一玩吧。

评分 70

Disney Sports : Motocross



中文名称：迪斯尼体育：摩托



项目	内容
发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年2月13日
售价	5800日元
类型	SPG
容量	128 M
其他	支持1-4人



游戏评介：虽然人物还是迪斯尼的那群活宝，但是制作的还是不如滑雪好，大概是摩托车比赛的局限性吧。比赛中除了正常的让摩托车跑以外还增加了一个冲刺的设定，就是燃烧大量的汽油达到快速加速的效果，尤其是在爬坡的时候可以跳得更高，不过也不要只顾跳忘记下面的各种障碍，不然就得不偿失了。当在空中的时候就可以通过华丽的表演来发动必杀技了，而且随着人物的不同表演的花样、产生的效果都有不同。尽管如此游戏中还是略显单调，总觉得没有速度感，像是在骑自行车，如果游戏再把速度提高一下的话想必会不错。

评分 65

ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔

中文名称：指环王·双塔



项目	内容
发售地点	日本
厂商	EA
发售日	2003年2月14日
售价	4800日元
类型	ARPG
容量	128 M
其他	支持1-2人



游戏评介：由于游戏里面使用了不少电影片段，因此游戏的容量增加到128M，厂商真是“用心良苦”。游戏分成几个部分，开始虽然地图是一样的，但是由于人物的不同剧情上会有不少的差别。从画面上来说基本算是一般，3D感很强，系统上经常玩电脑游戏的朋友一定会觉得很熟悉，因为和《暗黑破坏神》从动作、系统…都和《暗黑破坏神》同出一辙，就是故事不一样罢了。游戏虽然也可以支持对战，但是只能是最大2人一起，如果能把游戏里的4个人物全用上就好。不过作为一款ARPG的话好像太强调动作成分，而剧情成分基本都是一带而过没有太详细的说明，大概知道玩的人一定会看电影吧。

评分 75

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

中文名称:最终幻想-战略版A



项目	内容
发售地点	日本
厂商	SQUARE
发售日	2003年2月14日
售价	5800日元
类型	SRPG
容量	128M
其他	支持通信，另有游戏特典发售，对应NGC



游戏评介：SQUARE重新回归任天堂后的第一记重拳。虽然游戏有主线剧情，但是还可以产生总共高达300个的分支任务。在系统方面本作也进行了大的改动，在战斗的时候会根据不同的日期出现不同的法律，游戏中一旦违反法律就会受到裁判的制裁送进监狱，不过通过不同的卡片可以更改或增加当天的法律条款。再有就是游戏中FF的精髓“召唤兽”得到了保留，不同的种族可以使用不同的召唤兽，不过发动条件就是要杀死10个敌人以后才可。要如何玩玩家说了算，自由度相当高，难得一见的精品。顺带一提为游戏制作的主题曲也相当的不错。

评分 95

メトロイドフュージョン

中文名称：银河战士·融合



项目	内容
发售地点	日本
厂商	任天堂
发售日	2003年2月14日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	64M
其他	GC连动



游戏评介：数月前在美国发卖的同游戏的日版，任天堂的另一超级动作游戏。游戏的操作性及佳，跑、跳、、滚、攀爬都很出色，同时为了配合游戏的发展，还拥有各种不同的攻击方式，要想快速地通过游戏的考验，不好好掌握好熟练的操作和对地形的熟识是很难打通的，尤其是在困难模式下面相当的变态，没有一定的功底要完成到100%简直是比登天还难。这款游戏是彻底考验玩家，不仅要达到掌握操作，而且还要针对里面不同的谜题想办法，绝对不是打打杀杀就能轻易过关的。



评分 85

Disney's The Jungle Book2

中文名称：迪斯尼 丛林日记2



发售地点	美国
厂商	Ubi Soft
发售日	2003年2月14日
售价	19.99美元
类型	AVG
容量	64 M
其他	——



游戏评介：我们要扮演的是一个失去双亲孤儿，在森林中被动物们抚养，同时跟着动物们学习它们的本领。游戏中要通过各种各样的谜题，不过要解决谜题基本上就是要搜集材料就可。当遇到敌人的时候不是一般游戏的那样进入战斗，而是要通过一个小游戏来解决。而游戏就是要通过转换不同的物品在规定时间内拼凑出要完成的图案来。如果您没有很多的忍耐之心的话请不要去碰这个游戏了，因为对于十几岁的玩家而言这个游戏相当的失败。

评分 80

テニスの王子様2003 COOLBLUE

中文名称：网球王子2003-冰蓝版



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年2月20日
售价	4800日元
类型	SPG
容量	128 M
其他	对应1-4人



游戏评介：两个版本最大的不同就是出厂的人物有分别，为了看全所有的人物您只能忍气吞声的买上两盘完全一样只是人物有所不同的卡带。KONAMI在让GBA游戏出声方面倒是走在了其他公司的前面，毕竟对于KONAMI这类作品而言，声优也是可以刺激购买的。游戏中其实就是一个完全的网球游戏，玩法十分的简单，把对方的球打过去让对方接不住就成。不过画面上还是下了不少的工夫，可以说是非常的出色，而且每个人物都有很华丽的必杀技，且总数量达到了90种以上，网球打到这种份上还真实让人佩服，如果不是FANS的话就会觉得游戏也不怎么样。

评分 95

ロードランナー

中文名称：掏金人



发售地点	日本
厂商	Success
发售日	2003年2月21日
售价	4800日元
类型	PUZ
容量	32 M
其他	支持1-2人



游戏评介：再次玩到这个游戏真是超级感动，没有什么华丽的画面，没有什么漂亮的动作，就是不断地挖陷阱让敌人往里面跳，而自己永远是为了抢夺那些黄金…只要是从FC时代走过来的玩家就不应该不了解。这个游戏鼻祖是1983年诞生的，到今天已经是20个年头了，玩着和自己年纪差不多大的游戏还真的很感动呢。这个游戏就是为了庆祝FC的诞辰20周年而特别发行的，它的意义不是一般的游戏可以比的，也是现在这个时代的玩家所不了解的，从PC到FC，再到PDA不知道出了多少个版本，但是无论怎么变游戏的本来玩法依旧不变，是让人光看就很感动的游戏，推荐给所有从FC时代走过来的老玩家。

评分 80

All-Star Baseball 2004

中文名称：全美明星棒球2004

发售地点	美国
厂商	Acclaim
发售日	2003年2月26日
售价	29.99美元
类型	SPG
容量	64 M
其他	通信连接



游戏评介：《全美明星棒球2004》从名字来看就知道和美国棒球职业联盟有关，完全美国式棒球。大概是因为美国佬的产品吧，总是喜欢把人物弄成3D的，画面弄的不是很好，但是球的立体感比较强，比2D的棒球容易感觉球的位置，容易掌握挥棒时间。游戏在气氛上营造的很好，很有真实比赛的感觉，让人很乐意融入其中。不过要是想把棒球游戏打的更好就要更有团队精神，为了得分有的时候就要牺牲自己，和任何的运动都更要有意思。

评分 70

战国革命外传

中文名称：战国革命外传



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年2月27日
售价	4800日元
类型	ARPG
容量	64 M
其他	支持1-4人



游戏评介：游戏是以日本战国时代为背景的动作RPG，采用两个系统，分别是梦幻连击系统和居合转换系统，使用不同的系统创造出各种华丽的连续技。游戏采用的是俯视的视角，武器分别有日本刀、长矛和弓，可以随意切换。游戏的打法也相当的丰富：砍、刺、射、蓄力攻击、防御样样齐全。发动的特技也有不同的作用，有的回复体力、有的提高脚力，还有超级的全体攻击术，相当的有意思。如果使用通信线的话就可以实现多人战斗，目标是夺取100万石，为了消除世间的魔物拿起手中的武器一起上吧。

评分 70

ホイッスル！第37回東京都中学校综合体育サッカー大会

中文名称:哨声响起



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年2月27日
售价	4800日元
类型	育成足球
容量	64 M
其他	支持1人

游戏评介：又是一个可以找的到出处的游戏，KONAMI的老套把戏。游戏是一款育成足球游戏，为了要取得好的成绩平时要不断地锻炼自己的队员，同时还要准备比赛。比赛中游戏很像是SLG，要通过10个队员的配合在自己回合内布置局面，不但要完成防守，还要想办法尽量避免对方队员的威胁。当自己回合行动完了以后就会轮到对方行动，有点类似于教练布置场上局面的味道。当遇到某些情况的时候队员就会发动各种在真实世界中很难或者是基本做不出来的动作，很像是有《足球小将》的风范，习惯WE的球迷换换口味，也是款不错的另类足球游戏呢。

评分 75



本月新闻记事

—1日—

■ 意大利的Raylight Studios公司发表了针对GBA而开发的特殊3D游戏制作引擎,演示动作画面非常平滑。

■ Nitendo of America暗示即将准备开发下一代的GBA主机,目前具体情报并没有太多的显示,但3D化将是首要的考虑问题。

—7日—

■ 在美国加利福尼亚州圣琼斯召开的GDC(Game Developers Conference)会议上，美国aJile Systems会社发表了GBA用新周边机器“JAM Interactive Device”的文章。该周边采用卡带型，可通过USB连接线与PC连接下载Java游戏或MP3音乐，预定于4月上旬在美国发卖，价格199美元,日本发卖未定。

—8日—

■ CAMLOT会社开发的GBA游戏“黄金太阳”近日获得西班牙游戏杂志推选的EME奖中RPG部门第3位、GB（含GBA）部门第1位。

—9日—

■ “任天堂游戏研究学习班2003”开始报名,主要课程是便携式游戏机游戏的开发等。

—12日—

■ 来自KONAMI的消息称，4月17日发卖的GBA版游戏“游戏王 DUAL MONSTERS INTERNATIONAL ～WORLDWIDE EDITION～”将于今夏在美国纽约召开DMI世界大会上公布，具体情报KONAMI将会在3月14日发表。

—18日—

■ 日本朝日新闻报道，任天堂会社美国芯片厂商MATRIX投资1500万美元,该厂商最近已开发成功新型闪存,容量为现在同体积闪存的8倍。任天堂会社顶级制作人宫本茂表示，该技术将用于已进入开发中的GBA下一代携带游戏机的卡带存储中。

—21日—

■ NINTENDO会社开发的可在GC上运行GBA游戏的周边“GAME CUBE GAMEBOY PLAYER”今日发卖，售价5000日元。

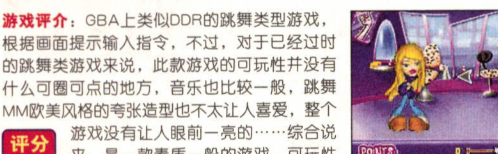
—31日—

■ 发卖中的日刊《Nintendo DREAM》中揭载了高桥兄弟的访谈记事，高桥兄弟声称现在不准备开发GBA版RPG大作新作“黄金太阳3”，但不排除以后的可能性。另“黄金太阳”系列曾宣称为三部曲。

Bratz

中文名称：跳舞机

发售地点：美国	
厂商：Ubi Soft	
发售日：2003年3月1日	
售价：29.99美元	
类型：ECT	
容量：32M	
记忆方式: EEPROM	



游戏评介：GBA上类似DDR的跳舞类型游戏，根据画面提示输入指令，不过，对于已经过时的跳舞类游戏来说，此款游戏的可玩性并没有什么可圈可点的地方，音乐也比较一般，跳舞MM欧美风格的夸张造型也不太让人喜爱，整个游戏没有让人眼前一亮的……综合说来，是一款素质一般的游戏，可玩性也不高。没有动听音乐衬托的音乐游戏，实在没有什么玩的必要了。

评分 60

Rayman 3 – Hoodlum Havoc

中文名称：雷曼3－暴徒大破坏

发售地点：美国	
厂商：Ubi Soft	
发售日：2003年3月4日	
售价：29.99美元	
类型：ACT	
容量：64M	
记忆方式: EEPROM	



游戏评介：著名的动作游戏——雷曼第2集，此游戏为该作英文版，画面一如既往的绚丽。此作将人物缩小了一贯，便于观察周围敌人的情况，作为欧美游戏一惯特点，游戏本身的难度仍然相当高。不熟悉动作游戏的玩家一时很难上手，即使是玩过前作，此作依然非常富有挑战性。不过可爱的雷曼倒是深得玩家喜爱。强烈推荐给动作游戏发烧级玩家。

评分 80

Tales of the World – Summoner's Lineage

中文名称：世界传说—召唤者的血统



发售地点：日本	
厂商：Namco	
发售日：2003年3月7日	
售价：4800日元	
类型：SLG	
容量：64M	
记忆方式：SRAM	



游戏评介：借了传说系列招牌的一款游戏，虽然有冒名之嫌疑，但游戏本身还是不错的。画面音乐尚可以,而此作的精华则是复杂有趣的召唤,游戏的主角作为一名召唤士,必须在战斗中收集契约的指环,与不同系的生物定下契约从而帮助战斗,而召唤的种族可达230种之多。此外，属性、地形也是必须 考虑进去，属性相同的地面可少许增加移动力,相反则减半,相同属性地面上才可发动特技,并且,还可在游戏中通过进化转职,转职对能力提升不高,但有特殊能力附加,既是特技。一人最多可有8种特技,再多会要求放弃一样。要有取舍哦!另外,游戏整体难度不高,但有趣的搭配也能使。

评分 80

Tom and Jerry – Infurnal Escape



中文名称：汤姆和杰利-逃出地狱

发售地点：美国	
厂商：New Kid Co.	
发售日：2003年3月11日	
售价：29.99美元	
类型：ACT	
容量：32M	
其他：——	



游戏评介：汤姆和杰利，猫和老鼠这一对著名的动画冤家此次在GBA游戏上登陆了。又是一款知名动画改编的游戏作品，完全的非暴力小品，和原作一样，故事情节主要以搞笑为主，画面表现非常有趣，就算是攻击也可以让你开怀一笑，简单的游戏内容和操作性非常适合低龄玩家或对动作游戏比较生疏者，喜爱猫和老鼠动画片的玩家也可以试试，重温旧梦。

评分 70

Sega Rally Championship



中文名称：世嘉拉力锦标赛
发售地点：美国
厂商：Sega
发售日：2003年3月12日
售价：29.99美元
类型：RAC
容量：32M
记忆方式: SRAM

游戏评介：世嘉拉力游戏的美版，作为一款赛车游戏，和与日版一样没有表现出世嘉拉力应有的素质和爽快感，也许是受GBA机能限制使游戏中呈现出严重的马赛克现象，让人很难平心静气地忍受下去，唯一可圈可点的是作为一款赛车游戏，操作手感与速度感均还不错，同样，在GBA的大作中是一款很容易被淹没的游戏，如果没什么时间的话，大可放弃了。



评分 70

MegaMan & Bass



中文名称：洛克人与巴斯
发售地点：美国
厂商：Capcom
发售日：2003年3月12日
售价：29.99美元
类型：ARPG
容量：64M
记忆方式: EEPROM

游戏评介：一向以高难度的洛克人系列作品，此作也不例外，没有一身过硬的技术，此游戏将会成为玩家的噩梦，但一难通关获得的满足感和成就感也是同样难以言喻的。此款游戏推荐给系列FANS及动作游戏达人，如果你平时对动作游戏不感冒的话，大可不必打击自己的信心了。而对于达人来说，CAPCOM的制作即是品质的保证，本作动作要素丰富，操作感极佳，并有两名主角可供选择，两名主角在动作上稍有不同。另外，丰富的关卡设置和隐藏要素收集也是本作的一大乐趣。



评分 60

Sonic Advance A2



中文名称：索尼克2
发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年3月12日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：128M
记忆方式：FLASH

游戏评介：索尼克系列在GBA上的第2作了，继承了该系列一贯爽快的操作和独有的速度感，可以选择高低两个难度，满足了不同层次玩家的需要，SONIC小组的这次作品保持了系列作品一贯的完美速度品质，剧情方面很单调，而绚丽的画面中流畅的动作和丰富的动作要素才是游戏的精髓，本作追求的便是一气呵成过关的快感。游戏供有8大关，完成后在最终BOSS战里要面对以往战胜过的所有BOSS，高度的游戏性，值得一玩。



评分 60

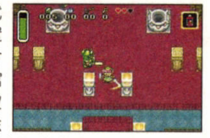
The Legend of Zelda – God's Triforce

中文名称：塞尔达传说-众神之三角力量和四剑



发售地点：日本
厂商：Nintendo]
发售日：2003年3月14日
售价：4800日元
类型：A・RPG
容量：64M
记忆方式：EEPROM

游戏评介：GBA上经典的ARPG游戏。作为SFC时代就成为精品代表的塞尔达传说系列，其游戏性毋庸置疑，清新童趣的画面风格和柔和的配色永远是那么令人赏心悦目，出色的谜题设置、优秀的操作性和丰富的隐藏要素没有辱没任天堂的金字招牌。在现在商业味如此浓厚的游戏界，其风格也算是一朵奇葩了。除了正统游戏外，这款作品中还附带有一个名为《四支剑》的游戏，可以通过联机实现四人同时游戏，既要通过相互协作完成一定的任务剧情才能过关，同时还要在相互间展开竞争，争夺敌人留下的或者是宝箱，非常有趣，不愧是任天堂出品，宝刀不老啊！



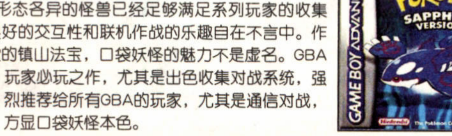
评分 90

Pokemon Ruby



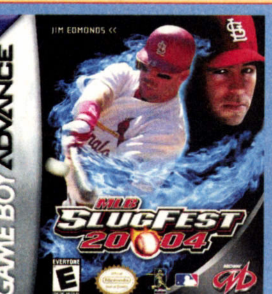
中文名称：口袋妖怪红/蓝宝石
发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年3月17日
售价：29.99美元
类型：RPG
容量：128M
记忆方式： FLASH

游戏评介：任天堂的赚钱妖怪系列最新作的英文版依然分为红蓝两个版本，优秀的游戏性应该无须多说了，单凭240只形态各异的怪兽已经足够满足系列玩家的收集欲望，良好的交互性和联机作战的乐趣自在不言中。作为任天堂的镇山法宝，口袋妖怪的魅力不是虚名。GBA玩家必玩之作，尤其是出色收集对战系统，强烈推荐给所有GBA的玩家，尤其是通信对战，方显口袋妖怪本色。



评分 95

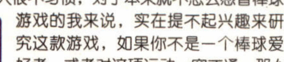
MLB SlugFest 2004



中文名称：美国职棒大联盟2004
发售地点：美国
厂商：Midway
发售日：2003年3月17日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：32M
记忆方式：——

游戏评介：一款美式棒球游戏。与其他同类游戏相比不一样的地方是通过输入指令来控制游戏，但这样一来反而减低了游戏的乐趣，感觉与其他厂家的同类棒球游戏相比有一定差距，其控制方式也令人很不习惯，对于本来就不怎么感冒棒球游戏的我来说，实在提不起兴趣来研究这款游戏，如果你不是一个棒球爱好者，或者对这项运动一窍不通，那么这款游戏也可以省下时间了。





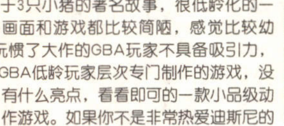
评分 60

Piglet's Big Game



中文名称：小猪大游戏
发售地点：美国
厂商：Disney Interactive
发售日：2003年3月19日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——

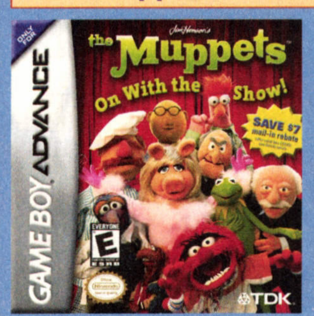
游戏评介：同属于迪斯尼卡通角色登陆GBA的游戏，取材于3只小猪的著名故事，很低龄化的一款游戏，画面和游戏都比较简陋，感觉比较幼稚，对于玩惯了大作的GBA玩家不具备吸引力，针对国外GBA低龄玩家层次专门制作的游戏，没有什么亮点，看看即可的一款小品级动作游戏。如果你不是非常热爱迪斯尼的故事，大可不必浪费时间在上面了。





评分 50

Muppets – On with the Show



中文名称：芝麻街-演出开始啦
发售地点：美国
厂商：TDK Mediactive
发售日：2003年3月19日
售价：29.99美元
类型：PUZ
容量：64M
其他：——

游戏评介：语言为欧洲几国语言，以青蛙为主角的低龄化的游戏，从画面到系统都非常简单，游戏难度也相当低，是一款面向低龄消费者的游戏。简陋粗糙的画面也在大作如潮的GBA上显得非常单薄，低劣的系统以及简单的操作、拙劣的游戏性更是让人很难有兴趣玩下去，如果你不是小朋友的话，那么这款游戏的时间大可省下了。不如留给大作。



评分 40

Get Backers – Metropolis

中文名称：闪灵二人组-首都夺还作战
发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年3月20日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
记忆方式：FLASH



游戏评介：游戏内容同漫画原著，主角二人受到委托人的委托，帮助他们夺回失去的物品，熟悉的剧情一定会让FANS备感亲切和激动。游戏画面尚可，但战斗时要进入GBA的特色画面：假3D，所以感觉有点惨不忍睹。游戏部分内容较为粗糙，也突显出KONAMI偷懒的一面。另外，随着故事的发展，新加入的伙伴也会越来越丰富，内容也会越来越有趣，加上轻松搞笑的剧情，算作一部轻松的小品。如果是看过原著的玩家或者懂日文的话剧情也相当富有吸引力，令人会心一笑。



评分 75

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 8

中文名称：游戏王8-破灭之大邪神
发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年3月20日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：128M
记忆方式：SRAM



游戏评介：这是《游戏王》系列的第N部作品了，将一部漫画改编为游戏并做得大红大紫不能不让人佩服KONAMI的实力，但《游戏王8》虽然是名门之后，却似乎也显得有些后劲不足。其讲述的是为阻止黑暗大邪神封印的揭开，主角必须寻找到7个千年的积木而令3神卡复活。与7代一样，游戏王8有决斗等级，每个怪物都有コスト数，当所用的卡超过这个数值时就代表你还未能使用此卡，只能靠与路人决斗来提升，为了提升RPG的感觉，每场结束后LP不会回复，必须回到家里的电脑前回复或记录，另外赌卡系统也十分有趣。每战前都会让你选择一张牌作为赌注，作为赌注的卡越好胜利后得到的卡也越好，但输了的话会失去这张卡。



评分 80

Gekitou Densetsu Noah – Dream Management

中文名称：激斗传说-梦幻经理人
发售地点：日本
厂商：Gamevillage
发售日：2003年3月20日
售价：4800日元
类型：SLG
容量：128M
记忆方式：EEPROM



游戏评介：模拟经营类游戏，有点类似《创造球会》的感觉，但游戏内容换成了摔跤选手。玩家要通过练习、人事、设备、比赛等来培养自己的摔跤选手。整个游戏非常热血，游戏音乐也会随游戏场景的转换而发生变化，很有感觉。整个游戏属于小品类，题材比较"偏"，不过，毕竟这样摔跤策略类游戏非常少见，而且本游戏系统勉强可以一试，所以，喜欢策略经营的玩家不妨换换口味试试这个。还算是较为出色的。



评分 70

Made in Wario

中文名称：瓦里奥制造
发售地点：日本
厂商：Nintendo
发售日：2003年3月21日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：64M
记忆方式：SRAM



游戏评介：说到迷你游戏集，非《瓦里奥制造》莫属，这是自8年前《Earthbound》拜访海王星以来，任天堂公司新推出的一款最"怪异"的游戏，可谓小品中的极品！画面以卡通风格为主，音乐效果也做得相当不错，尤其是其丰富的小游戏更是让人爱不释手。《瓦里奥制造》中共有达300种的小游戏，被大致分成9类，这些小游戏必须一个一个地完成，只有这样才能不断前进。这可不是那种简简单单的小游戏：每一个小游戏只会在屏幕上闪现几秒钟，你得不到任何提示和指导，因此要想打通这种游戏，更多是靠你的本能，而不是你的才干。如果你玩游戏有一定年头的话，相信这款游戏会给你带来无限乐趣。





评分 85

James Bond 007 – Nightfire



中文名称：詹姆斯邦德007–夜火

发售地点	美国
厂商	Nintendo
发售日	2003年3月24日
售价	29.99美元
类型	FPS
容量	64M
记忆方式	EEPROM

游戏评介：随着EA的电影大红大紫，游戏化是理所当然的事，在登陆了GBA之后，虽然GBA的机能并不很适合做这种第一人称的射击游戏，但是用GBA上少得可怜的多边形制作的3D效果还是勉强可以入眼。游戏的卖点之一是丰富的武器样式，如手枪、机枪，狙击无所不有，并且还有重型武器如火箭筒登场。跳跃方式有PC大作CS的感觉。喜欢3D射击游戏玩家可以试试。



评分 75

Ultimate Brain Games



中文名称：终极智力游戏

发售地点	美国
厂商	Telegames
发售日	2003年3月24日
售价	29.99美元
类型	TAB
容量	32M
记忆方式	EEPROM

游戏评介：一款同属小品级的休闲游戏。属于游戏合集类型，卖的就是内容中丰富而多样的小游戏。这款游戏内其中包括了有国际象棋、上海麻将等在内的多种休闲小游戏，算得上是休闲游戏比较齐全的合集，如果是为玩游戏而玩游戏则不推荐，平时纯粹是为了休闲的话可以上手试试。



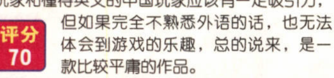
评分 50

Superman – Countdown to Apokolips

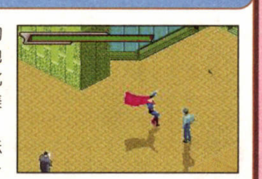


中文名称：超人回到地球

发售地点	美国
厂商	Infogrames
发售日	2003年3月26日
售价	29.99美元
类型	ARPG
容量	64M
记忆方式	PASS

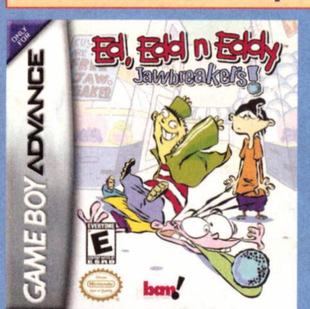


游戏评介：以欧美大人气漫画角色超人为主角的ARPG游戏，游戏内容丰富，剧情不错，音乐也做得相当棒，再加上适当的动作内容，是一款比较有意思的作品，但缺点是操作性不佳，对欧美玩家和懂得英文的中国玩家应该有一定吸引力，但如果完全不熟悉外语的话，也无法体会到游戏的乐趣，总的说来，是一款比较平庸的作品。



评分 70

Ed, Edd n Eddy – Jawbreakers!



中文名称：唠叨的家伙们

发售地点	美国
厂商	BAM!
发售日	2003年3月26日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
记忆方式	EEPROM

游戏评介：具有非常强烈的美式漫画风格的动作类游戏，画面色彩相当鲜艳。讲述Ed，Edd和Eddy三个捣蛋鬼的故事。夸张的人物设计和夸张的剧情不太符合东方人的审美观，虽然是动作游戏，但内容中也没有什么亮点，系统也非常平庸。属于可玩可不玩的作品。语言为英文。不推荐，不过对喜爱美式漫画风格的玩家除外。



评分 50

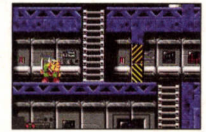
The Lost Vikings



中文名称：失落的维京人

发售地点	美国
厂商	Blizzard
发售日	2003年3月26日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
记忆方式	EEPROM

游戏评介：暴雪公司将PC游戏移植到GBA上发售的第一款作品，游戏中玩家要控制3名维京过关救人，要充分利用他们不同的本领和特点相互配合才能顺利完成任务，作为PC界知名厂商的暴雪公司，在推出了一个个PC精品游戏后将目光转向GBA，此款游戏作为在GBA上的开山之作，其象征意义远远大于实际意义。游戏综合素质尚可，不过带有强烈的欧美风格，对于习惯了美式动作游戏的玩家可以尝试一下。



评分 75

Samurai Jack – The Amulet of Time



中文名称:日本武士杰克–时间之护身符

发售地点	美国
厂商	BAM!
发售日	2003年3月26日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
记忆方式	EEPROM

游戏评介：比较粗糙的一个游戏，游戏的主人公形象有点类似迪斯尼经典动画花木兰中的人物啊。横版画面比较粗糙，虽然游戏的角色动作够丰富，但略显僵硬的动作和别扭的操作还是将许多玩家拒之门外。在大作如潮的GBA上算得是一款比较乏味的游戏，不做推荐。



评分 40

Shin Megami Tensei

中文名称：真·女神转生



发售地点：日本	
厂商：Atlus	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
记忆方式：SRAM	



游戏评介：完全正统的真.女神转生系列作品，属于比较另类的RPG，游戏最大的一个特色就是要通过不断地与恶魔合体来提高自身能力，也算是此系列的一个较为特殊的系统。对于喜欢此系列的一贯支持者来说没有什么可犹豫的。游戏提供了异常丰富的恶魔种类，并新増了一个名为"恶魔银行"的系统，在该系统内最多可以存放60只恶魔。异常丰富的恶魔种类满足了玩家收集的乐趣。该游戏剧情较为深沉，作为一款掌机游戏也算比较令人满意了。

评分 80

Dancing Sword – Senkou

中文名称：舞之刃



发售地点：日本	
厂商：MTO	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	
类型：ACT	
容量：64M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评介：动作过关游戏，游戏音乐非常动听，人设也相当漂亮，即使光看画面也是一种享受，尤其是进入战斗画面后，绚丽的战斗效果大大满足了动作游戏玩家对效果的追求，是GBA上难得的优秀动作游戏。虽然操作上一些特别之处使初上手感觉有些不太适应，如必须借助跑才能跳起能，不过熟练操作后就会慢慢体会到本作的乐趣，是一旦上手就不容易停下来的游戏，建议喜欢唯美动作游戏的玩家尝试一下。

评分 75

One Piece – Mezase! King of Paris

中文名称：海贼王—目标!赏金之王



发售地点：日本	
厂商：Banpresto	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	
类型：TAB	
容量：64M	
记忆方式：FLASH	



游戏评介：又是一款根据人气漫画改编的游戏，本作是海贼王在GBA上发售的第2部作品了，整体素质还不错，游戏的玩法类似于"大富翁"。故事描绘的是由于黄金梅莉号已经与冰山相撞而导致船体大幅度受损，因此主角路飞一行人为了赚取船只的修理费而在地图上展开的各式各样的冒险。通过掷骰子实现地图上的移动，通过踩达特定的区域而引发不同事件。

从游戏的角度看，本作还是别有一番趣味的，充满了搞笑的气氛和大量漫画要素，角色夸张的演出也别有一番风味。

评分 75

Battle Network Rockman EXE 3 Black

中文名称：洛克人EXE3 黑



发售地点：日本	
厂商：Capcom	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
记忆方式：SRAM	



游戏评介：虽然是炒冷饭的作品，作为CAPCOM公司的招牌系列作品之一，表现一直非常稳定，再加游戏发售后不久便是洛克人诞辰十五周岁，CAPCOM在这部作品上所下的苦心让原本就红翻天的洛克人EXE3成为一部制作非常用心，游戏性极强的少数游戏之一。但是根据CAPCOM公司动作游戏的一惯作风，该游戏难度较高，对于动作游戏苦手的玩家可能一时上手比较困难，甚至开始会不知所措，但适应之后，必然会发现这个游戏的乐趣所在。另外，该游戏有着非常丰富的隐藏要素，BUG碎片、芯片、密码、隐藏的NPC等，有着充分的发掘空间，是一部可极力向玩家推荐的作品，希望大家不要错过。

评分 85

Dragon Quest Monsters – Caravan Heart

中文名称:勇者斗恶龙怪兽篇-旅团之心



发售地点：日本	
厂商：Enix	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评介：在这款游戏中玩家将扮演之前7代中的王子，并带领一族之人在传说大陆上进行冒险。游戏中延续勇者系列的转职系统，并将会有包括武术家、魔法师、僧侣等超过20种职业登场。原野地图也采用的是3D方式表现，带给玩家一个立体的冒险空间。

本作最有趣部分，就是对于怪物的收服和培育了。在本次怪物强化系统中，以"转生"系统取代了以前的"配合"系统，在战斗中打败敌人时可以得到怪物之心，然后将它使用在我方怪物上就可以产生各种变化，并且，将两颗心组合的话，通常还可以制造出更加强大的怪物。所以要在实战中尽量多尝试这个系统。

评分 85

Disney Sports Motocross

中文名称:迪斯尼全明星体育系列-摩托车篇



发售地点：美国	
厂商：Konami	
发售日：2003年3月31日	
售价：29.99美元	
类型：SPG	
容量：128M	
记忆方式：EEPROM	

游戏评介：迪斯尼的体育运动系列游戏之一，游戏的卖点在于游戏中的角色全部取自于迪斯尼卡通的动画角色。画面比较漂亮，游戏内容有点类似于FC上面的越野摩托，要根据地面上高低不平及各种地势、障碍作出准确判断，是个很有意思的游戏。对技巧比较有挑战性，值得一玩。

评分 80



本月新闻记事

—8日—

■ 日经产业新闻今日报道任天堂面对GC销售不利准备采取新举措，措施包括积极向GC改编移植、复刻GBA游戏，在E3展出大量GC、GBA连动游戏，早于其他厂商推出下一代新主机。

—10日—

■ 日本ACCS（计算机软件著作权协会）今日发表，京都府警高科技犯罪对策室与堀川警署2月25日逮捕一利用网络非法公开GBA等游戏ROM的男子，该男子利用NTT网上销售服务非法发送总计179种游戏ROM，于3月7日被京都简易裁判所判罚金30万日元。

—11日—

■ 日本每日新闻今日报道，日本神奈川县警麻生署4月10日以与三年级女中学生发生嫖妓行为，违反儿童卖春禁止法之名逮捕了游戏会社SMILESOFT代表并取缔役社长饭田就平。另SMILESOFT会社曾开发GB、GBA游戏“携带电兽”系列等。

—12日—

■ 据GamerFeed4月11日报道，任天堂透露将于5月17日推出GBA SP新型大容量电池，该款电池容量1000mA，开启背光灯情况下可连续游玩17。5小时，价格不明。另原电池容量600mA，开启背光灯情况下可连续游玩10小时。



—30日—

■ 任天堂会社今日发表GBA用新卡片读取器“CARD e READER +”，此新读取器比原来追加可利用GC、GBA通讯线连接的机能，并加大闪存容量至1Mbit,预定于6月27日发卖,定价4800日元，同时发卖对应游戏“动物之森e +”。

Disney Princess

中文名称：迪士尼公主



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年4月1日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——

游戏评介：又是一个借助迪斯尼著名角色的GBA动作游戏。本作集合了迪斯尼卡通中几乎所有著名的“公主”形象，白雪公主、睡美人依次登场，与其说是一款游戏，倒不如说是MM大集合。游戏画面一般，操作也不十分流畅。不过作为一款绝对非暴力的游戏，也许会受到女性游戏玩家及喜欢MM的男性玩家的欢迎，不过，由于此版本为德文版，所以对国内玩家来说，也只能试试它的流程和游戏性了。



评分 70

Bruce Lee – Return of the Legend

中文名称:李小龙－传说中的英雄再现

发售地点：美国
厂商：Universal
发售日：2003年4月1日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
记忆方式：EEPROM

游戏评介：以李小龙为主角形象的横版过关动作游戏。游戏画面尚可称得上漂亮，不过操作性很一般，而且作为美版游戏，对于我们亚洲玩家来说整体显得比较粗糙，操作感不够顺畅，另外难度也比较高。冲着李小龙的形象可以试一试，不过如果是本身就不擅长动作游戏的玩家也不用强求。就算不玩也不算遗憾的一般作品。



评分 70

Hamtaro – Ham-Ham Heartbreak

中文名称:哈姆太郎3-恋爱大冒险



发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年4月7日
售价：29.99美元
类型： AVG
容量：64M
记忆方式：SRAM

游戏评介：女性向的游戏,已经为仓鼠系列的第3作，有冒险加解谜成分在内，画面非常可爱，主角哈姆太郎也是日本深受女孩喜爱的动物明星。游戏总体难度偏低，加上一些简单的谜题，适合女孩子在轻松的气氛下进行游戏。不过对于男性玩家来说实在没有什么玩的必要。不过，由于游戏中假名出现较多,估计能够看懂的人很少，总之，是一款即使不玩也不会觉得可惜的游戏。



评分 50

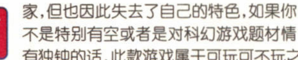
Medabots – Rokusho Version

中文名称:金属机器人大战-六书版



发售地点：美国
厂商：Natsume
发售日：2003年4月12日
售价：29.99美元
类型： RPG
容量：64M
记忆方式：EEPROM

游戏评介：一个科幻风格的RPG游戏，游戏的片头比较有特色，画面一般，但音乐比较动听。游戏整体难度不高，也没有什么特别有新意的地方，不过游戏中机器人组合作战的系统倒值得研究一番。是一款面向大众的RPG游戏，适合各阶层的玩家，但也因此失去了自己的特色，如果你不是特别有空或者是对科幻游戏题材情有独钟的话，此款游戏属于可玩可不玩之列。





评分 75

Crazy Taxi – Catch A Ride

中文名称：疯狂出租车

发售地点：美国
厂商：SEGA
发售日：2003年4月12日
售价：29.99美元
类型：RCG
容量：64M
记忆方式：EEPROM



游戏评介：发售到GBA上的著名赛车游戏，游戏并没有强调速度感而是讲求操作的技巧。局于GBA性能有限制，虽然SEGA此次采用了比较先进的伪3D技术，但GBA版的《疯狂出租车》画面仍然显得有些惨不忍睹。不过作为掌机，讲求最大的还是游戏性。《疯狂出租车》在操作虽然没有PS2上的流畅，不过也算尚可，推荐给该系列的一贯FANS和可以忍受GBA上粗糙的3D效果的玩家。

评分 80

Golden Sun – The Lost Age



中文名称:黄金太阳2-失落的时代

发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年4月14日
售价：29.99美元
类型：RPG
容量：128M
记忆方式：FLASH



游戏评介：GBA招牌游戏的英文版，故事与一代平行，不过是以另一位女主角为中心。其优秀性不需多说，号称GBA最漂亮的画面，最华丽的魔法和丰富的剧情容量。如果你是拥有GBA的玩家，此款游戏绝对是你不应该错过的大作之一。英文版《黄金的太阳2》也给不懂得日文的玩家带去了福音。在看懂了剧情之后，该游戏的魅力更将大幅提升。另外，游戏丰富和谜题和优秀的系统也是可圈可点。实在是RPG爱好者的必玩之作！

评分 95

Ninja Five-0



中文名称：忍者刑警

发售地点：美国
厂商：Konami
发售日：2003年4月15日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：32M
记忆方式：EEPROM



游戏评介：Konami一款动作游戏的美版，主要描写警察深入匪后的战斗，任务中不仅仅狙击敌人，还要营救被绑架的人质，有点像一个横版过关的CS。按照欧美游戏的一贯特征，游戏难度比日版相对提升，游戏操作稍微也较为困难，但适应之后感觉尚可。游戏整体素质还是不错的，没有砸到KONAMI的金字招牌，不过，如果对自己动作信心不大的人，大可尝试该游戏日版即可。

评分 75

Yu-Gi-Oh!Worldwide Edition-Stairway to the Destined Duel



中文名称：游戏王6-国际版

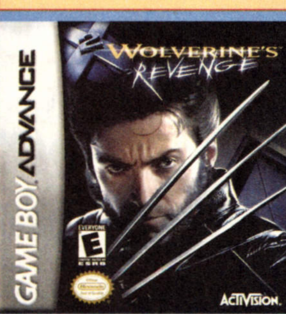
发售地点：美国
厂商：Konami
发售日：2003年4月16日
售价：29.99美元
类型：TAB
容量：128M
记忆方式：SRAM



游戏评介：游戏王系列的第N部作品了，卡片系统的经典之作。如果是该漫画的FANS或在该系列游戏的追随者自然不会放过，不过对于新手来说略微有点困难。游戏的主要乐趣在于收集，有着该系列作品一贯复杂的卡片系统和丰富的隐藏事件。需要在不断地参加比赛中积累收集卡片，利用各种属性、陷阱等卡片搭配达到出奇制胜的原则，其中一些特殊牌更是让收集者欲罢不能。

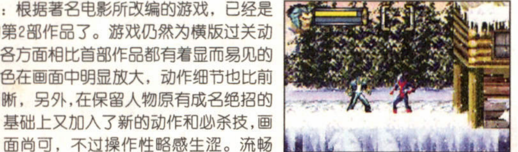
评分 75

X-Men 2 – Wolverine's Revenge



中文名称：X战警2-狼人之复仇

发售地点：美国
厂商：Activision
发售日：2003年4月16日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
记忆方式：EEPROM





游戏评介：根据著名电影所改编的游戏，已经是该系列的第2部作品了。游戏仍然为横版过关动作游戏。各方面相比首部作品都有着显而易见的进步。角色在画面中明显放大，动作细节也比前集更加清晰，另外，在保留人物原有成名绝招的基础上又加入了新的动作和必杀技，画面尚可，不过操作性略感生涩。流畅性不够，仅做一般性推荐，喜欢粗犷型动作游戏的玩家可以试试。

评分 70

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters International

中文名称：游戏王-怪兽决斗国际版

发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年4月17日
售价：4800日元
类型：CBG
容量：128M
记忆方式：SRAM

游戏评介：游戏王，游戏王，又是游戏王……如果不是对KONAMI该系列情有独钟的玩家，恐怕已经到了无法容忍的地步。从GBC开始，KONAMI公司就不断的推出游戏王系列。斗转星移，时过境迁，KONAMI依然在用游戏王系列大炒冷饭，可以看出本卡通在日本的受欢迎程度。游戏中要不断地通过战斗来收集卡片，各种魔法、陷阱、仪式不可或缺，强力的怪物卡更是重要。

不过，游戏王系列已经推出了太多太多，这个和以前的那些也没有什么太大区别。每次都是换汤不换药，让玩家空欢喜一场。如果对游戏王系列不感兴趣，那这部作品就可以免了。

评分 75

Zoids Saga

中文名称：中央大陆战记



发售地点：日本	
厂商：Tomy	
发售日：2003年4月18日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
其他：——	



游戏评价：Tomy公司加入NINTENDO阵营后的又一力作，典型的日式游戏，足以杀死很多脑细胞的RPG。非CORE USER莫玩，非RPG执迷者莫玩，非GBA重度痴迷者莫玩，不然会浪费大量的时间和精力。由于平台是GBA，因此画面的效果还可以让大多数玩家接受。游戏以机器兽来进行战斗，游戏登场的机器众多也是其特色之一，战斗画面为写实性的，所以受众的年龄层较高，品质也还令人满意。游戏的系统设定过于复杂了一些，新手要想熟悉系统就需要花费一定的时间。另外，由于是GBA初期的作品，因此容量只有64M，同现在动辄128M的游戏相比，无论是画面还是音质等方面都有不小差距。

评分 70

Medarot 2

中文名称：金属机械人2



发售地点：日本	
厂商：Natsume	
发售日：2003年4月18日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评价：这款作品可谓是不知名厂商的不知名作品吧。尽管如此，丝毫没有降低本作的可玩性。战斗画面很棒，简直到了让人眼花缭乱的地步。而且在游戏中，可以自己用零件组装机器人，然后参加战斗，这样就会给玩家很强的代入感。本款作品已经是同系列的第N个产品了，而且本作居然也分成了两个版本，难免让玩家怀疑Natsume在骗钱。而且令人不满的是几部作品竟然没有什么区别，生产商也没做任何改进。建议玩过此系列的玩家不用再尝试这款游戏了，以免浪费时间。由于是GBA较早期的作品，因此容量方面依然是64M，令本作失色不少。

评分 70

Medarot 2

中文名称：金属机械人2



发售地点：日本	
厂商：Natsume	
发售日：2003年4月18日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：64M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评价：这款作品可谓是不知名厂商的不知名作品吧。尽管如此，丝毫没有降低本作的可玩性。战斗画面很棒，简直到了让人眼花缭乱的地步。而且在游戏中，可以自己用零件组装机器人，然后参加战斗，这样就会给玩家很强的代入感。本款作品已经是同系列的第N个产品了，而且本作居然也分成了两个版本，难免让玩家怀疑Natsume在骗钱。而且令人不满的是几部作品竟然没有什么区别，生产商也没做任何改进。建议玩过此系列的玩家不用再尝试这款游戏了，以免浪费时间。由于是GBA较早期的作品，因此容量方面依然是64M，令本作失色不少。

评分 70

Bokujou Monogatari-Mineral Town no Nakama Tachi

中文名称：牧场物语



发售地点：日本	
厂商：Victor Interactive	
发售日：2003年4月18日	
售价：4800日元	
类型：TCG+RPG	
容量：64M	
记忆方式：SRAM	



游戏评价：该作保持了《牧场物语》的一贯作风，在GB版有大幅的强化的基础上还可与NGC联动。主角是一个继承了农场的管理员，通过自己的辛勤劳动来打理农场。游戏内容非常丰富，不仅要每天整理自己的田地，还有钓鱼、放牧、养鸡、采野菜等多种内容，让游戏中的每一天都过得繁忙又充实。此外，赛鸡、赛马等多种比赛也为游戏增添了不少乐趣和挑战，在游戏中，玩家不仅要打理好自己的牧场，还要完成人生中最重要的大事——结婚，游戏里登场的女性角色也非常可爱，至于得到什么样女孩子，则要靠玩家努力了。另外，一些细节也使得整个游戏妙趣横生，是值得一玩的好作品！

评分 90

Tom Clancy's Splinter Cell

中文名称：分裂细胞



发售地点：美国	
厂商：Ubi Soft	
发售日：2003年4月24日	
售价：29.99美元	
类型：ACT	
容量：64M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评价：GBA版的《分裂细胞》为2D横版过关动作游戏，玩家必须小心翼翼操作主角，以隐匿的方式潜入敌人阵营达成使命，多样化的动作是该游戏的特色，出色的画面和紧张感的把握也是游戏的一大优点。GBA版的《分裂细胞》完整保留了原作的各种游戏模式，另外，游戏还有包括狙击模式在内的多种游戏方式供玩家选择。对于喜爱动作游戏的玩家来说，是一款不应该错过的大作。

评分 80

Mahou no Pumpkin

中文名称：魔法南瓜头



发售地点：日本	
厂商：M2TO	
发售日：2003年4月24日	
售价：4800日元	
类型：ACT	
容量：32M	
记忆方式：EEPROM	



游戏评价：纯动作类游戏，描绘了2个南瓜头的小子在一个类似游园地一样的世界里冒险的情节，游戏采用了横版过关的模式，两个角色一个擅长冰，一个擅长火焰，要根据不同情况合理使用他们的特技，打败恶魔从铜像里救出自己朋友的灵魂，一路上可以收集不同的宝物，产生各种特殊效果。总的说来是非常单纯的动作游戏。画面还不错，描绘比较精致。游戏性很一般，也没有多少创新，不过，冲着它精致的画面，喜欢动作游戏的人可以试一下。

评分 75

HunterX-Hunter Minna Tomodachi Daisakusen

中文名称:猎人X-热血友情大作战



发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年4月24日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：128M
记忆方式：SRAM



游戏评介： 又是一款根据著名漫画改编的RPG游戏，借助原作的大人气角色，加上不错的故事编排，尚可一玩。游戏的特点是可以通过不同的选择决定自己的生活和发展方向，进入不同的章节。游戏共分为：小杰和奇伢篇、库拉皮拉篇、雷欧力奥篇、奏敌客家族篇、以及幻影旅团篇、十老头篇几个章节，非常有漫画式的代入感。另外，游戏中综合了不少有趣的小游戏，需要开动脑筋才能解开。虽然画面和系统一般，不过像所有人气漫画的改编作品一样，对FANS有着绝大的杀伤力。

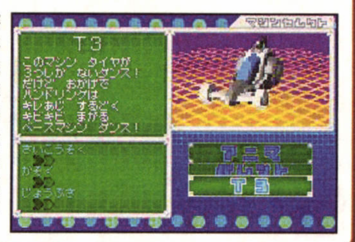
评分 75

Bouken Yuuki Plaston GP

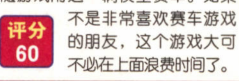
中文名称：冒险游记GP赛车



发售地点：日本
厂商：Takara
发售日：2003年4月24日
售价：4800日元
类型：RCG
容量：64M
记忆方式：SRAM



游戏评介： 依附于冒险游记的赛车游戏，似乎是个比较新潮的游戏。不过操作感不算很好，系统也比较平庸，在GBA中顶多能算得上一款小品级赛车游戏，值得一提的是，发售的某一个版本会随游戏附送一辆模型赛车。如果不是非常喜欢赛车游戏的朋友，这个游戏大可不必在上面浪费时间了。



评分 60

Bouken Yuuki Densetsu Plaston Gate

中文名称:冒险游记-未发现的传说



发售地点：日本
厂商：Takara
发售日：2003年4月24日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
记忆方式：SRAM



游戏评介： 在GBA上RPG大作泛滥的今天，感觉Takara的这款中规中矩的《冒险游记—未发现的传说》实在有点多余。最大的缺点是太过平淡：游戏的情节很平淡；音乐一般，画面也仅就勉强及格，再加上中庸而缺乏亮点的操作。虽然是典型的日式RPG，但是却并没有传统日式的RPG那样让人一上手就要通关的吸引力。一款多余的作品，如果你有多余的时间，多余的精力，不妨尝试一下。

评分 75

ZERO ONE

中文名称：ZERO ONE



发售地点：日本
厂商：Fuuki
发售日：2003年4月24日
售价：4800日元
类型：AVG
容量：128M
记忆方式：EEPROM



游戏评介： 主人公是一位科学家的儿子，父亲在一起离奇的袭击事件中失踪而和姐姐住在一起，但突然发生的另一起奇异的袭击却把他卷入了连锁事件中，为解开谜团踏上了旅程。游戏故事情节非常丰富，战斗和过场动画也很有特色，武器走私集团、人造机器人、超能力、外星人入侵，五花八门的内容一起登场，一波未平，一波又起，好几次都以为事情已经圆满解决，结果又有新的事件发生，让人有一口气玩下去的欲望。此外，该游戏中包含的MINI游戏也相当多。游戏通关后有提供的特殊模式可以玩全部的MINI游戏，并看到途中收集的游戏动画、插画，不过通关一次是无法看全，想看？再玩吧。

评分 75

RPG Tsukuru Advance

中文名称：RPG工具 ADVANCE



发售地点：日本
厂商：Enterbrain
发售日：2003年4月24日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
记忆方式：FLASH



游戏评介： 《RPG工具》可以自己创建人物，特技、对话、职业、道具、怪物、地图、NPC等，另外连背景音乐，系统都必须自己制作。经过自己的辛勤努力，创造完全属于自己的RPG大作，那种感觉是相当不错的，这种高自由度的游戏自SFC时代起就非常受欢迎。

这款游戏还对应通信功能，不过，想要保留下自己的"大作"，还需要专用的周边设备才能保存成为单独的游戏。使用一张该公司出品的扩充记录卡可以记录15个自己制作的RPG。对创造有兴趣的人，不妨试试这一款游戏。

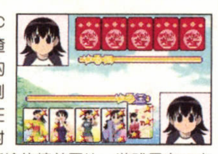
评分 80

Azumanga Daioh Advance

中文名称：阿滋漫画大王



发售地点：日本
厂商：King Records
发售日：2003年4月25日
售价：4800日元
类型：AVG
容量：64M
记忆方式：EEPROM



游戏评介： 《阿滋漫画大王》是连载于日《COMIC电击大王》上的四格漫画，原著讲述了这些唧唧喳喳的高中女生愉快的高中生活。不同于我们常见的生硬搞笑或恶搞方式，其特点是幽默和短小精悍。剧情不需要那么大费周折，重要的是小处见大智慧。在改编为游戏之后，《阿滋漫画大王》采用了卡片对战的方式，卡片也使用了漫画中的资料，并有64幅新绘的精美图片。游戏里有不少可爱的女孩子，也还包含了许多有趣的MINI游戏，不过，对于既没有看过原著，又不懂日文的玩家来说，这种卡片战的系统只会让人玩得摸不着头脑，不知如何下手，不喜欢此类作品的朋友大可不必勉强。

评分 60



Fire Emblem: Blazing Sword

中文名称:火炎纹章-烈火之剑



发售地点	日本
厂商	Nintendo
发售日	2003年4月25日
售价	4800日元
类型	SRPG
容量	128M
记忆方式	SRAM



游戏评介:任天堂的游戏一向有良好的口碑,作为其招牌游戏之一,《烈火之剑》绝对是最值得玩的GBA游戏之一。继承了前作的优良系统,特定条件的对话,恋爱系统,军师系统等,难度也一如既往的高。本作采用了和《黄金太阳》系列相同的设计,可以把1的记录转换到2中继续玩。玩家将作为军师来帮助女主角,系列的新玩家也可以借此熟悉系统。此后,游戏将以艾利乌德进行游戏,此时才是考验玩家水平的时候。在纹章系列中各职业有各自不同的作用,而利用不同职业巧妙地安排战术击败敌人一直是纹章系列的精髓。本作增加了大量同伴之间的台词,使角色的个性得到更大幅度的表现。

评分 95

Summon Night

中文名称:召唤之夜-铸剑物语



发售地点	日本
厂商	Banpresto
发售日	2003年4月25日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	64M
记忆方式	EEPROM



游戏评介:召唤之夜在GBA上的作品,一贯的SLG风格变为了A.RPG,人物设定很美型,战斗画面也比较漂亮。游戏最大的特色就是武器锻造,锻造必须从地下迷宫中挖矿,矿石共分5种,前四种可以在普通敌人身上获取,后一种魔矿石则较为稀少,但加入后可以锻造出特殊的武器。等级越高锻造出来的武器也就越强。另外,武器也有损害度的设定,但一场战斗中可以有3种武器切换,及时切换能够尽可能避免强力武器毁坏。此外,召唤兽的加入也使战斗变得更加丰富,通关后可以得到新的召唤兽和更强力的技能。感觉上这个游戏总体难度偏低,不需要练级也可轻松通关。

总体来说是款GBA上比较有意思的作品,值得一玩!

评分 85

5 2003

本月新闻记事

—6日—

■ KEYS FACTORY会社近日发卖GBASP用公式周边“充电FOLDER SP”,该周边可固定于GBASP主机之下,设有独立的耳机端子及充电AC端子,可不需转换器直接使用耳机,重量60g,颜色由透明橙及白构成,价格1880日元。

—14日—

■ 4Kids Entertainment会社宣布将于E3展出GBA动画播放系统“GBA TV”,此系统无须其他特别装置,直接在类似通常卡的“GBA TV卡”中收录动画于GBA或GBA SP上播放,拥有暂停、再开、停止、搜索等播放机能,此系统预定于今冬投入市场,收录有“口袋妖怪”“星之卡比”等著名动画的“GBA TV卡”将以20美元以下的低价发卖,于E3将展出收录有“游戏王”“Right Back At Ya!”的“GBA TV卡”。另日本am3会社早先已发表利用SD卡记录影像的GBA用动画播放装置。

■ SCE会社“E3 2003”发表会上正式发表携带式游戏主机PSP(PlayStation Portable),为PS的携带式;90nm技术制造的32位CPU芯片;使用直径6cm容量达1。8GB的双层存储式UMD小型光盘;拥有3D多边形显示机能,对应曲面NURBS建模,可播放MPEG4;使用16:9分辨率为480×272的4。5英寸宽屏背光式TFT液晶显示;使用PCM音源,对应3D环绕立体声、ATRAC形式等,搭载音响及耳机插孔;搭载USB接口与记忆棒插槽,采用可充锂电池,也可使用电源线直接供电;预定于2004年末发卖。

■ 任天堂会社于5月13日在美国洛杉矶召开“E3 2003”发表会。宣布将有20款GBASP游戏在E3展出。发表GC、GBA版连动的游戏大作“模拟人生(SIM PEOPLE)”。发表GC版“赛尔达传说~Tetra's Trackers”,利用GBA连动4人同时展开搜寻海贼岛的竞赛。发表CAPCOM会社开发的GC版ARPG大作“赛尔达传说:四神剑”,必须使用GBA作为游戏手柄操纵角色移动,4人同时作战,将以试玩版形式在E3展出。对于SCE提前这么早发表PSP并不担心,GBA完全可以对抗。

■ 世界最大的手机厂商芬兰Nokia会社5月13日宣布手机一体型携带式游戏机N-Gage预定于10月发卖,该主机集手机、游戏机、数字音乐播放器于一身,价格299美元,为目前最高价的家用游戏主机。

—15日—

■ 世界最大游戏展示会“Electronic Entertainment Expo 2003(E3 2003)”于美国时间5月14日上午9:00在美国洛杉矶盛大开幕!

—17日—

■ 世界最大游戏展“E3 2003”于美国时间5月16日下午16:00(中国北京时间今日上午8:00)宣告结束,本届E3有全世界超过80个国家与地区的62000余人入场参观,400多个会社展区展出了1350款以上的家用及PC游戏,其中83%的游戏将于今年内发卖,下一届“E3 2004”预定于2004年5月12日在美国洛杉矶召开。另日本最大游戏展“东京游戏展2002”有85个会社展出了500款以上家用游戏,包括一般观众入场者高达134042人。

—19日—

■ 日本每日新闻今日刊载,SCE会社于E3紧急发表的预定于2004年末在全世界发卖的新型携带式游戏主机PSP年间出荷目标为全世界1000万台。另任天堂会社携带式游戏主机GBA于发卖半年后全世界出荷台数突破1000万台。

—20日—

■ GAMERSMARK今日透露,据来自任天堂会社内部的消息称,任天堂正在开发GBA用“超级FX芯片”的强化版,用来对抗3D功能强劲的N-Gage、Helix、PSP等新发表的携带式游戏主机。另“超级FX芯片”曾用于任天堂开发的“星际火狐”、“超级马里奥RPG”等SFC卡带中,可强化主机关于3D的运算,以实现全3D多边形图像。

■ TRITON LABS会社5月17日在自社公式主页揭示板上透露正在开发GBA用无线通讯器“Stealth Link”,该周边使用蓝牙技术实现2至4台GBA间约10米范围内的无线通讯对战,预定于今秋在美国发卖,2人通讯器定价30美元,4人通讯器定价40美元。

NARUTO 忍术全开 最强忍者大集结

中文名称:火影忍者 最强忍者大集结



发售地点	日本
厂商	Tomy
发售日	2003年5月1日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介:在日本周刊上连载的超人气漫画,火影忍者顺理成章地被改编成游戏在GBA上登场,并取得了不错的销量。在RPG大行其道的今天,横向清版动作游戏日见稀少,玩家能玩到这样单纯有趣的游戏实在是太难得了。游戏中玩家操纵着两位活跃在原作漫画中的忍者英雄展开冒险,并运用各种不同的超杀忍术与原作中的BOSS对决。游戏整体操作性和流畅度均属于上乘,玩家可轻松上手,大魄力必杀技的特写画面非常华丽,爽快感十足,令原作饭斯热血沸腾。拥有人气角色和优良的操作性,但在关卡的设计方面却制作得不够丰富。关卡之间的变化过小是本作最大的缺陷,如果长时间游戏就会毫无新意可言了。

评分 85

Super Puzzle Fighter II



中文名称:超级街霸对战方块2

发售地点	美国
厂商	Capcom
发售日	2003年5月1日
售价	29.99美元
类型	PUZ
容量	64M
对应周边	通信对战线



游戏评介:以卡普空两大格斗名作为主题的方块益智游戏,熟悉的角色和热血的音乐令人投入感巨增。通过消除相同颜色的方块取得相应的分数,对战时更是强调大型能量块的合理累积,关键时刻给予对手致命一击,超杀发动时仍有和原作一样的大魄力特写演出。本作堪称Super冷饭,不过本作的市场定位及其移植度却是非常有水准的,相信最适合在手掌机上把玩的游戏绝对是桌面益智类型,所以,虽然是大冷饭,但在掌机上是绝对有市场的。

评分 95

Disney/Pixar`s Finding Nemo



中文名称：海底总动员
发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年5月1日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



游戏评介：和原作影片一样游戏的舞台设在奇妙的海底世界，本作完美描绘出了海底的悠悠深蓝，诸如水草礁石等海底生物栩栩如生。本作将带领玩家进入美仑美唤却又危机四伏的海底世界，巧妙地再现了影片中两条小丑鱼的冒险历程，有些关卡的设计上非常忠于原作。比如被海底霸王大鲨鱼追逐的大逃亡关卡就非常的精妙，那份紧张感绝对不比观看影片时差。而水族箱中的小游戏又那么的轻松有趣，可谓缓急有致相得益彰。

评分 90

ロックマンゼロ2



中文名称：洛克人ZERO2
发售地点：日本
厂商：Capcom
发售日：2003年5月2日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



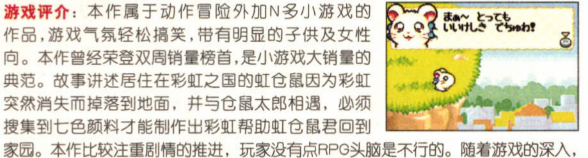
游戏评介：要算清洛克人系列至今到底有多少款游戏还真是件难事。本作是卡普空为GBA量身定做的原创ZERO第二作，本系列风格上以华丽著称，画面堪称完美，主人公ZERO君的造型及出招酷极。系统的强化是本作最大的亮点，EX技也有够养眼爽快的。本作中总共有十套特殊装甲，而取得的条件不尽相同，有的几近苛刻，这无疑增加游戏的耐玩度。但也或多或少存在着一些需要改进的地方，比如说本作中居然没有蹲这个概念，实在是有点令人汗颜啊。话说回来，本作中除了初始模式外穿版后还有两种难度模式啊，还嫌不难？难怪非洛克人饭斯会戏称洛克人为变态游戏，玩洛克人的是变态的人(汗)。

评分 95

とっとこハム太郎4にじいろ大行进でちゅ



中文名称：仓鼠太郎4虹色大进行
发售地点：日本
厂商：Nintendo
发售日：2003年5月2日
售价：4800日元
类型：AVG
容量：64M
其它：——



游戏评介：本作属于动作冒险外加N多小游戏的作品，游戏气氛轻松搞笑，带有明显的子供及女性向。本作曾经荣登双周销量榜首，是小游戏大销量的典范。故事讲述居住在彩虹之国的虹仓鼠因为彩虹突然消失而掉落到地面，并与仓鼠太郎相遇，必须搜集到七色颜料才能制作出彩虹帮助虹仓鼠君回到家园。本作比较注重剧情的推进，玩家没有点RPG头脑是不行的。随着游戏的深入，将会追加很多有趣的迷你游戏，有考验玩家耐力的跳绳也有追求技巧的台阶竞速比赛，更有强烈需要动脑的推石块游戏，可玩性非常的高。游戏中收集到的徽章可以用于自行设计信纸，涂鸦模式是本作的亮点之一。



评分 90

恶魔城 晓月圆舞曲

中文名称：恶魔城 晓月圆舞曲
发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年5月8日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



游戏评介：作为在GBA上的原创恶魔城系列第三作，本作当仁不让的成为5月份乃至暑期最佳动作游戏。人设仍然是由恶魔城御用画师小岛文美女士担当，本作的主人公仓真君在她笔下被刻画成气质直逼吸血贵公子阿鲁卡多的阴美男子，极为成功。战斗系统方面的革新是本作的亮点之一，魂系统的引入不但使玩家千方百计追求全地图穿版，更要绞尽脑汁完成百分之百魂入手，由此游戏的可研究性得到了一定的提升。大场面的BOSS战向来是恶魔城系列的招牌菜，晓月引入了系列中几个大人气的BOSS，也算是溶入了点怀旧的元素吧？不过本作在难度上有所下降，令玩家越发怀念月轮中恶梦般的斗技场。

评分 100

Castlevania – Aria Of Sorrow



中文名称:恶魔城 悲伤的咏叹调
发售地点：美国
厂商：Konami
发售日：2003年5月8日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



游戏评介：GBA原创恶魔城系列第三作的美版。人设仍然是由恶魔城御用画师小岛文美女士担当，仓真君在她笔下被刻画成气质直逼吸血贵公子阿鲁卡多的阴美男子，极为成功。战斗系统方面的革新是本作的亮点之一，魂系统的引入不但使玩家千方百计追求全地图穿版，更要绞尽脑汁完成百分之百魂入手，由此游戏的可研究性得到了一定的提升。不过本作在难度上有所下降，令玩家越发怀念月轮中恶梦般的斗技场。

评分 100

Lufia The Ruins Of Lore



中文名称:沉默的遗迹 四狂神战记外传
发售地点：美国
厂商：Atlus
发售日：2003年5月7日
售价：29.99美元
类型：RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：本作由超任时代的经典RPG移植而来，其日版已早在2002年发售，不知道西方玩家是否喜欢这样的纯日式RPG，但无论如何本作的优秀品质是无可非议的。虽然在今天来看，本作的表现有那么一点生硬。但在当时来说，本作的创意是非常超前的，各式各样的图鉴也是本作的要素之一，要达成每种图鉴百分之百的完成度是个不小的工程哦。这给完美主义玩家提出了更高的要求，也算是骗取耐玩度的一种手段吧。

评分 80

ハムスター物-コレクション

中文名称：仓鼠物语合集



发售地点：日本	
厂商：CuitureBrain	
发售日：2003年5月23日	
售价：4800日元	
类型：TAB	
容量：64M	
其它：——	



游戏评介：本作中共包含了仓鼠RPG和仓鼠物语2以及仓鼠占卜2三个游戏，可谓非常的超值。其中仓鼠RPG属于风格很清新的传统RPG，玩家要在情报屋里接受各种委托，然后进入迷宫中冒险并完成任务，如此反复推进剧情。战斗时，一只只可爱的仓鼠伙伴就是我方的作战力量，总体来说是就算单独发售也是一款不错的小品级RPG。而本作中第二款作品则是标准的桌面类益智游戏，同样是以仓鼠太郎为主角，只要把不同颜色的糖果放置在相应的位置即可过关，游戏方式从某种意义上来说有些类似于仓库番，很费脑的哦。最后一款游戏则是时下年轻人非常流行的占卜，只要把自己的资料输入即可获知运势。

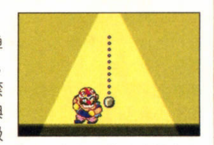
评分 80

Wario Ware

中文名称：瓦里奥制造



发售地点：美国	
厂商：Nintendo	
发售日：2003年5月26日	
售价：4800日元	
类型：PUZ	
容量：64M	
其它：——	



游戏评介：最多、最短、最速。十年一遇的真游戏、纯游戏。本作由无数的小游戏组成，小到每个游戏单独只有几秒钟的时间。有的往往还没弄明白就过了，但回过头来你会发现已经爱上了这个游戏，情不自禁的那种。本作几乎囊括了任天堂几十年来的所有经典人物及游戏，马里奥、林克、甚至是古董级的光线枪玩具。虽然这些人物都是一闪而过，但给玩家留下的感动是良久的。如果要我评选出2003年度最佳游戏，我会毫不犹豫的投本作一票。

评分 100

6 2003

本月新闻记事

—2日—

■ 任天堂会社5月30日正式公布GBA版RPG巨作“口袋妖怪 红宝石/蓝宝石”中幻之201号妖怪真面目，该妖怪仅在日本可能获得，以7月19日观看口袋妖怪剧场版“七夜の愿い星”获得的特前卖券交换，或在7月19日～8月24日口袋妖怪展“POKEMON FESTA 2003”中获得。

—7日—

■ 6月6日纽约股票市场美EA会社股价一度上扬至73.98美元，收盘终于72.35美元，使EA股票时价总额突破100亿美元，达106.60亿美元，对比任天堂会社6月5日收盘股票时价总额1,2594亿日元（当日汇率折合106.19亿美元），EA已取代任天堂成为世界第一大游戏会社（其中排除SONY、MICROSOFT、Vivendi Universal Games等复合型企业），这是自1995年任天堂取代SEGA成为世界第一大游戏会社以来的首次让位，宣告任天堂独霸8年后软件会社EA时代的到来。

—9日—

■ 美任天堂今日宣布自3月23日GBA SP在美国发卖至今销量已达110万台，为了纪念销量突破100万，预定于9月8日在美国发卖2款新色GBA SP，分别为火红色与玛瑙黑色。

—11日—

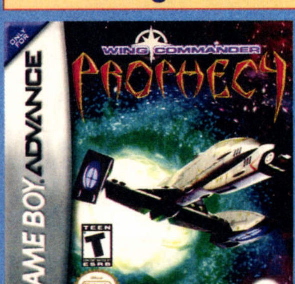
■ KONAMI会社预定于7月17日发卖的GBA用新感觉RPG游戏“我们的太阳”将同时发卖同捆新色GBA SP限定版，新色GBA SP采用外壳红色，内部黑色的设计，同捆版定价16800日元，另购买初回发卖版的玩家将获赠GBA棺材式携带盒。

—20日—

■ 澳大利亚任天堂会社今日宣布在澳大利亚地区提前发卖玛瑙黑新色GBA SP，而此款GBA SP在美国预定于9月8日发卖。另自2001年6月GBA在澳大利亚发卖至今，已销售了30万台主机与70万本游戏。

Wing Commander Prophecy

中文名称：银河飞将 预言



发售地点：美国	
厂商：Destination software	
发售日：2003年5月31日	
售价：29.99美元	
类型：STG	
容量：32M	
其它：——	



游戏评介：本作继承系列一贯的风格，在剧情交代部分大量引用真人演出，只是限于容量问题没有加入语音。但游戏的开场动画居然大胆地采用全3D，掌机3D机能严重不足导致画面严重撕裂。一跳一跳比幻灯片还夸张，简直惨不忍睹。因为本作是空间式的战斗，经常是360度转了一圈敌人没找到头已经昏了。如果玩了本作的PC版再来体会一下GBA版的话，简直就是一种惩罚。平心而论本系列实在是没有必要在掌机上插一脚，这样只会给自己脸上抹灰。

评分 30

Iridion II

中文名称：伊登战机2



发售地点：美国	
厂商：Majesco Sales Inc	
发售日：2003年5月31日	
售价：29.99美元	
类型：STG	
容量：64M	
其它：——	



游戏评介：本作无论从哪方面来说都非常优秀，游戏大胆采用了3D的形式，与GBA上绝大部分3D游戏的粗糙不堪相比，本作的画面出人意料的好。这点足以显示出厂商深厚的制作功底。游戏的难度调整菜单直接设在标题画面下排，给人的感觉很街机。本作分为故事、街机、挑战三种模式，十五大关及任务，拥有超过两百种以上的敌人。系统有些类似飞行射击的元老沙罗曼蛇，不过本作附武器的攻击花样要丰富许多，而且华丽异常。

评分 85

Dragon Ball Z The Legacy Of Goku II

中文名称：龙珠Z 悟空的遗产2



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Atari
发售日	2003年6月1日
售价	29.99美元
类型	ARPG
容量	64M
其它	——



游戏评介：七龙珠在欧美可谓人气不减，在前作取得几乎完美的商业成功后，龙珠Z续作又率先在米国登场。鉴于前作因为流程过短而遭到不少玩家的抱怨，本作显然在流程上作出了相应的调整，并且在登场及可控角色方面大幅强化。战斗方面基本上还是沿用了前作的系统，舞空术加冲击波仍然是比较实用的战术。音乐的进化也是本作最大亮点之一，特别是在剧情交代部分的背景音乐非常大气，给人很电影化的感觉。

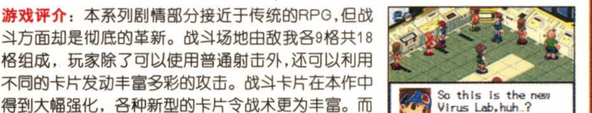
评分 85

MegaMan Battle Network 3 Blue Version

中文名称:洛克人战斗网络3 蓝版



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Capcom
发售日	2003年6月1日
售价	29.99美元
类型	ARPG
容量	64M
其它	——



游戏评介：本系列剧情部分接近于传统的RPG，但战斗方面却是彻底的革新。战斗场地由敌我各9格共18格组成，玩家除了可以使用普通射击外，还可以利用不同的卡片发动丰富多彩的攻击。战斗卡片在本作中得到大幅强化，各种新型的卡片令战术更为丰富。而且还追加了不少全新的敌人，就算是老玩家也不得不重新熟悉敌人的攻击套路。本作还有一个革新就是引入了PET改造系统，芯片组合也是有讲究的，必须考虑到PET的容量。

评分 90

MegaMan Battle Network 3 White Version

中文名称:洛克人战斗网络3 白版



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Capcom
发售日	2003年6月1日
售价	29.99美元
类型	ARPG
容量	64M
其它	——



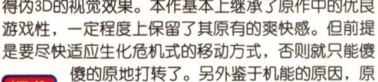
游戏评介：卡普空为GBA量身打造的原创洛克人系列第三作，主人公光热斗将再度和洛克人联手铲除网络病毒。此次效仿口袋妖怪推出两个版本有骗钱之嫌，但本作的素质确实非常令人满意。战斗卡片在本作中得到大幅强化，各种新型的卡片令战术更为丰富。因为本作中几乎全是日文假名，牵涉的人员事件繁多，可以说是最易卡壳的游戏了。另外，本作的结局略带悲剧色彩，最终洛克人“牺牲”了？没人信倒是真的。

评分 90

Jet Grind Radio

中文名称：街头喷射小子

项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年6月1日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其它	——





游戏评介：本作放弃原作的3D形式，彻底改头换面转化成完全的2D画面。游戏采用斜上45度视点，由此取得伪3D的视觉效果。本作基本上继承了原作中的优良游戏性，一定程度上保留了其原有的爽快感。但前提是要尽快适应生化危机式的移动方式，否则就只能傻傻的原地打转了。另外鉴于机能的原因，原作中流畅的速度感在移植过程中打了不小的折扣，特别是在人物启动的时候可以明显感觉到，而且原作中丰富多彩的关卡也有一定的删减。

评分 75

フロッガー魔法の国の大冒険

中文名称：魔法国大冒险



项目	内容
发售地点	日本
厂商	Konami
发售日	2003年6月5日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	64M
对应周边	通信对战线



游戏评介：在游戏中玩家将扮演一只活蹦乱跳的呱呱通过不同的关卡取得物品及卡片，游戏规则及操作均非常简单。方向键移动一次即为小跳一步，另外两种技巧是伸舌弹食及大跳跃，再配合LR键则可以原地转身调整跳跃方向。本作关卡及陷阱的设计十分巧妙，有些地方对玩家的操作及预判能力要求极高，只要有细微的偏差就将导致挑战失败。这使得玩家玩这种休闲类游戏也不得不高度集中精神，动脑必须。所以除了玩家自身要有过硬的操作能力，而且要学会合理地利用每个关卡中不同的地形及其辅助工具。超级典型的小游戏，游戏性及挑战性巨强的那种，您必须得试试。

评分 90

Ultimate Muscle: The Path of the Superhero

中文名称:终极筋肉人 超级英雄之路



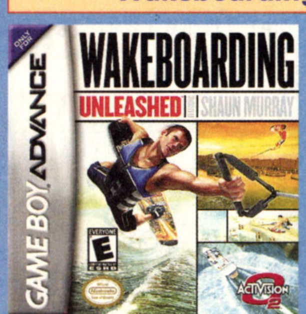
项目	内容
发售地点	美国
厂商	Bandai
发售日	2003年6月7日
售价	29.99美元
类型	FTG
容量	128M
记忆方式	通信对战线



游戏评介：完全是一部以恶搞为主的摔跤游戏，只要灵活运用拳脚冲擒四种攻击方式就可以打出各种令人眼花了乱的必杀技来。本作的人设大胆的引入了怪异型角色，最有意思就是那部老式手机了，和他对决令人不由想起来生化危机里的豆腐君，实在令人哭笑不得。本作游戏模式还算丰富，故事模式、对战模式、三对三团队模式一应俱全。当然，像此类游戏永远只有两个摔跤饭斯坐在一起斗智斗勇才能发挥它的作用。

评分 65

Wakeboarding Unleashed



中文名称：极限滑水
发售地点：美国
厂商：Actiuision
发售日：2003年6月7日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：64M
其它：——

游戏评介：滑水这类最适合放在大型娱乐厅的体感游戏，实在是没有出掌机版的必要。GBA处理3D画面的能力的确是有些差强人意，人物就好像一堆马上要散架的马赛克。但好在对此类型游戏关键部分水的处理还算过的去，基本上不会让人感觉是在一块蓝色的地毯上滑行，而且对滑水运动速度感的把握还是比较到位。本作有收入一些职业选手，各人的能力均不相同。另外本作也收入了世界各地的知名赛道，其中就有香港站。



评分 70

Donkey Kong Country



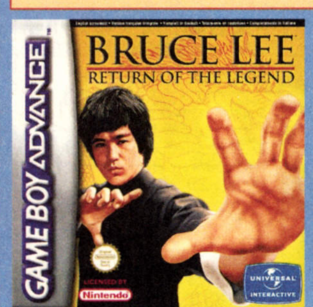
中文名称：大金刚世界
发售地点：美国
厂商：NIintendo
发售日：2003年6月9日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
对应周边：通信对战线

游戏评介：只需跳跳就可搞定一切的游戏方式让本作得到几乎所有玩家的喜爱。操纵着大金刚或小猴子迪迪在丛林中与敌人展开战斗，如何在不同的关卡合理使用是玩家必须思考的。本作对关卡的设计堪称一绝，充满了制作人的优秀创意。使用娴熟的技巧通过究极难度的关卡，获得超高的满足感，这就是任氏跳跃哲学。本作另一亮点就是迷你游戏，其中金刚钓鱼精妙绝伦，大有喧宾夺主之势。本作的优秀表现无疑让玩家们对RARE出走微软感慨万分。



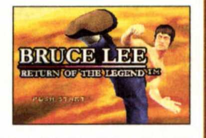
评分 95

Bruce Lee Return of the Legend



中文名称：李小龙 英雄传说
发售地点：美国
厂商：Universal
发售日：2003年6月11日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其它：——

游戏评介：以已故动作巨星李小龙为主角的动作游戏，开场动画由李小龙招牌式的横揣引出主标题，可谓魄力十足。本作对李小龙那经典的腾空一字踢刻画得实在是有够标准的了，如果李小龙在世，玩家甚至有理由相信厂商邀请了其本人担当动作捕捉。其实片头也明确说明本作是专为李小龙的忠实饭斯而制作的，算是典型的商业行为了。如果厂商能够更用心的制作，相信本作会得到更多非李小龙迷的认可。布鲁斯-李不愧为截拳道之父，李小龙最高。



评分 70

モンスターゲート　大いなるダンジョン~封印のオーブ



中文名称：怪物之门 地狱封印激活
发售地点：日本
厂商：Konami
发售日：2003年6月12日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线

游戏评介：官方对本作的定位是探索型RPG，剑与魔法的世界观。其实说白了就是不思议迷宫系列的仿制品。不过本作是无法与风来西林和特鲁内克相提并论的，同样是通过不断在迷宫中探索进行游戏，但本作能够合理穿插衔接的原素太少了。只是一味的以任务形式发展剧情，玩久了多少有点枯燥，从某种意义上说本作更接近关卡游戏。收集怪物卡片是本作的乐趣之一，卡片同样也是本作的主要攻击方式，与不思议迷宫系列的最大的不同。不过这和前辈极富创意的救助队系统比起来就实在是幼稚了点，也许不思议系列的优秀就注定了类似的作品只能生存在其阴影下。



评分 75

Sonic Pinball Party



中文名称：索尼克弹珠台派对
发售地点：美国
厂商：Sega
发售日：2003年6月15日
售价：29.99美元
类型：PUZ
容量：64M
其它：——

游戏评介：世嘉利用旗下知名品牌制作的弹珠台游戏并不在少数，但令人惊喜的是本作收录了索尼克小组（现在是世嘉招牌子公司）旗下的三个杠鼎名作的主题弹珠台：音速、桑巴、梦精灵，这也是本作卖点之一。本作关卡设计的非常丰富，只是有些地方给人感觉略微有点杂乱。又因为掌机画面大小的限制，令人难以判断弹珠的运行，玩起来比较吃力。另外，本作也绝不是单纯的弹珠台游戏，这其中还包含了许多制作精良的迷你游戏。



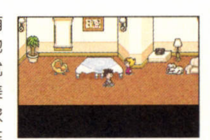
评分 85

MOTHER 1+2



中文名称：妈妈1+2
发售地点：日本
厂商：Nintendo
发售日：2003年6月20日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：128M
其它：——

游戏评介：也许国内有很多人不知道任天堂有MOTHER这个传世经典，但她在日本玩家心目中的地位却完全可以与马里奥相提并论。事实证明，本作就是现在来玩也算得上是绝对的经典。特别是二代，美仑美奂的画面和极富内涵的剧情，堪称完美。而且浓眉大眼的著名角色土星君就是在这代中诞生的，就连其生父线井重里当初也并未想到这个随手画出的宇宙人在日后会大红大紫。本作通关后仍然令人回味无穷，进而开始更加期待三代的推出。另外值得一提的是，本作曾经在伦敦录制过其原声CD，而且电视广告是由日本当红帅哥木村拓哉担当主演，甚至同名小说都已经卖到了绝版的地步。



评分 95

メタルマックス2改

中文名称：重装机兵2改



发售地点：日本
厂商：Data East
发售日：2003年6月20日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：32M
其它：——



游戏评介：重装机兵以其独树一帜的世界观和另类的游戏方式奠定了其经典名作的地位。时隔十年的时间，厂商以系列二代为基础加以改良在任天堂现役主流掌机GBA上发售，重装系列这一路过来和任天堂可谓极有缘分。除去怀旧元素之外，现在来看本作，实在是太过于简陋了。单从画面来看已经让人失去了继续玩下去的兴趣，这是最基本的。而且就本作的移植水平来说本作甚至较SFC版本还要差一些，也许是制作组的精力都放在了“改”字上，前作基础上追加了新战车及赏金任务，就是系列老玩家也会在本作中找到新鲜感。但如果能够像新约圣剑传说那样重新制作，相信会取得不错的成绩。

评分 75

Advance Wars 2 Black Hole Rising

中文名称：高级战争2



发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年6月23日
售价：29.99美元
类型：SLG
容量：64M
对应周边：通信对战线

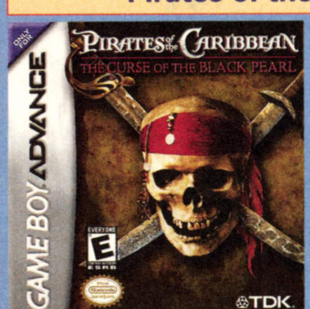


游戏评介：本作的风格定位确像极了其生父任天堂，纯粹而朴实无华。作为一款纯军事战略游戏，本作系统的严密度非常之高令人称道。兵种、地形、团队，玩家必须全身心的投入到战役中，精心计算，不能有一丝一毫的怠慢，否则即使是一个小小的战略失误都有可能导致彻底的失败。与朋友联机对战也是本作的乐趣之一，支持一卡四机的功能实在是对玩家体贴入微，也许只有任天堂自身才会如此充分的发挥GBA的互动性吧。

评分 90

Pirates of the Caribbean

中文名称：加勒比海盗 黑珍珠的诅咒



发售地点：美国
厂商：TDK
发售日：2003年6月24日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



游戏评介：本作的整体素质比较一般，特别是人物平时刀是收起来的，遇到敌人还得先把刀拔出来，而且这个过程实在是有些慢慢吞吞。看着都别扭死了，更别说什么爽快感了，可以说是本作最大的败笔。本作的武器还算丰富，火枪也有份登场，好在弹药控制的比较合理，不然就要变成生化危机了。本作并不只是刀剑相见，海战也占了整个游戏的重要一部分，毕竟是海盗嘛，如何合理的驾驭海盗船攻击敌舰对玩家的操作有一定的要求。

评分 70

Space Channel 5 – Ulala's Cosmic Attack

中文名称：太空频道5 舞拉拉的宇宙攻击



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年6月24日
售价：29.99美元
类型：ETC
容量：64M
其它：——



游戏评介：由世嘉已离任的天才制作人水口哲也领衔制作的前卫音乐游戏。鉴于GBA在3D机能方面的先天缺陷，本作合理的采用了假3D真2D的画面表现方式。在背景方面做了最大程度的简化，一张纸搞定，画面表现全力突出舞拉拉一人。在如此取舍之下，原作中令人随之摇摆的劲爆音乐终于得以最大限度的保留，虽然仔细听还是可以感觉到细微的杂音。人物动作要生硬很多，明显帧数已经删减到了极限，而且除舞拉拉外其他闲杂人等都几乎成了木偶。

评分 80

みんなの一育シリーズ　ぼくのカブト・クワガタ

中文名称：我的甲虫



发售地点：日本
厂商：MTO
发售日：2003年6月27日
售价：4800日元
类型：AVG
容量：64M
其它：——



游戏评介：游戏方式类型于平面化的PS系名作我的暑假，玩家可在整个乡村里自由活动，只不过游戏主题只限于捕捉并饲养昆虫。村子里警局、商店、甚至是寺庙一应俱全。白天在树林里寻找就会发现树枝上的水牛等可斗昆虫，把它们拿回家里放进箱子里就可以开始饲养了。有意思的是每只昆虫都有自己的能力值，其中包括体力攻击力和防御力，俨然一副RPG主角的样子。除了喂食以外还要利用专门的训练工具不断的强化它们，然后和游戏中的角色或利用对战线和好友决一胜负，这使得玩家投入感大增。本作可以说是一本关于昆虫的小百科全书，对于生长在城市喧嚣中的玩家来说是个了解大自然的契机。

评分 80

Buffy The Vampire Slayer

中文名称：吸血鬼杀手巴菲 重返黑暗王国



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年6月30日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：32M
其它：——



游戏评介：在本作中玩家将操纵巴菲与敌人展开功夫对决。游戏过场完全截取原电影剧照，游戏采用2D背景3D人物的表现方式，与以往美版游戏的昏暗画面相比还算干净明亮。本作拥有共十六个关卡，随着游戏的进行玩家将获得各种不同的装备，本作有三档难度可供选择，在动作方面分为拳脚防跳四个按钮。在本作中没有组合拳一说，只有二段跳和气力槽的设计还算像那么回事，所以说本作仍然没有逃脱美版游戏一贯操作生硬的缺陷。

评分 70

The Incredible Hulk

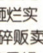


中文名称：绿巨人

发售地点：	美国
厂商：	Universal
发售日：	2003年6月30日
售价：	29.99美元
类型：	ACT
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：游戏中玩家将操作巨大的绿人挥舞着铁拳与敌人展开战斗，故事上也基本忠于原作。本作的主题就是超破坏，并以此获得极佳的爽快感。游戏中不但可以把敌人捏个粉碎，而且几乎场景里的所有物品都可以破坏。包括桌椅、电脑、自动贩卖机、衣橱甚至是墙壁。特别是操纵绿巨人连续挥拳把门砸烂实在让人大呼过瘾。补充体力可以通过砸碎贩卖机取得食物或是原地等待体力慢慢恢复，这点倒是很符合美式游戏的风格。



评分 80

The Simpsons Road Rage



中文名称：辛普森 愤怒大道

发售地点：	美国
厂商：	THQ
发售日：	2003年6月30日
售价：	29.99美元
类型：	RCG
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：辛普森是美国非常知名的卡通形象，系列动画也很受欢迎。玩家此次将在辛普森家族中选择一人，驾驶车辆在城市中载客并送到指定的位置从而获得报酬。不过就是乘客实在是有些难找，刚开始玩往往没载客就OVER了。可以说，本作中车辆之间的撞击感和跳跃性简直和DC版疯的如出一辙，而且速度感之强令人大呼过瘾。不得不说这才是GBA上真正的疯狂出租车，仿制品作到这个程度，挺不容易的。

评分 85

7 2003

本月新闻记事

—9日—

■ 欧洲任天堂会社宣布，自3月28日GBA SP主机在欧洲发卖以来累计销量已突破100万台大关，为示庆祝，预定于10月24日在欧洲发卖2款新色GBA SP，分别为北极蓝(arctic blue)色与火焰红(flame red)色，价格135欧元不变。

—14日—

■ 任天堂会社今日宣布，预定至9月30日前举办FC诞生20周年纪念活动，凡于期间内购买指定的6款游戏的玩家凭游戏中同捆的特殊标记就可能获取丰富的FC纪念奖品，A奖为FC外形限定版GBA SP，共1000台，B、C、D奖分别为SQUARE ENIX、NAMCO、FC纪念T恤衫，共9000件。另7月15日为FC诞生20周年纪念日。





—17日—

■ 欧洲任天堂会社近日又宣布，自2001年6月22日以来GBA（含SP）主机在欧洲的累计销量已达600万台，其中英国销量达200万台。另已于7月9日宣布GBA SP主机在欧洲累计销量突破100万台大关。

Gem Smashers



中文名称：怪物吉姆

发售地点：	美国
厂商：	Metro 3D
发售日：	2003年7月1日
售价：	29.99美元
类型：	PUZ
容量：	64M
对应周边：	通信对战线



游戏评介：可能和老任的掺入有关，本作的角色设定，画面风格等都非常接近于日式游戏。厂商为玩家准备了闯关模式和剧情模式，如果利用通信对战线还可以实现朋友之间的对抗。游戏初上手可能会觉得比较混乱，无从下手。但是只要多注意观察一下，就会发现玩法很简单。只要把控制的像球一样的角色变成不同颜色然后去撞击相应的方块就可以了。本作是一款很适合掌机，并且颇值得一玩的小游戏。有时间找来朋友一起对战一下一定乐趣十足。

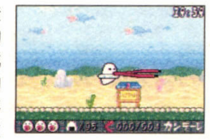
评分 70

ハチエモン



中文名称：八佑卫门

发售地点：	日本
厂商：	NAMCO
发售日：	2003年7月4日
售价：	4800日元
类型：	ACT
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：“关西电视”的人气偶像八佑卫门终于登陆GBA平台，朴素却不失丰富的游戏画面以及悦耳的背景音乐吸引了大批的LU和女性玩家，因为本身游戏的难度不高，即使是动作游戏苦手也可以比较轻松的进行游戏。本游戏的制作厂商是一向以制作高品质游戏为代表的NAMCO。因此也保证了游戏的整体素质以及耐玩度。在游戏的世界里充分突出了“嘴”的作用，玩家在进行游戏中必须要熟练掌握各种与“嘴”有关的动作才能够顺利的进行下去。游戏过程中充斥着各种搞笑和恶搞的动作和画面。总的来说本作不过是一个小品级的动作游戏，闲暇的时候拿出本作玩一玩乐一乐还是不错选择吧。



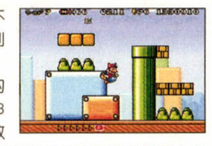
评分 78

スーパーマリオ アドバンス4

中文名称：超级马里奥兄弟A4



发售地点：日本
厂商：NINTENDO
发售日：2003年7月11日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：128M
对应周边:通信对战线 专用e卡片读取器



游戏评介：只要是从FC时代过来的玩家，没有人会不知道马里奥这个名字，而其中口碑最好就是她的系列第三部作品。这款游戏在当时不知道迷倒多少玩家，不知道让多少玩家为了将其翻版而通宵奋战。不朽的经典之作再次降临GBA，15年前风靡全球的马里奥3又回来了！不逊于SFC版的画面和优秀于SFC版的音效证明了老任的移植态度，而众多GBA版的原创要素，尤其是e卡片读取系统的引入大大增加了游戏的张力。完美的关卡设计，足够激发玩家挑战欲的游戏长度，出色的音乐构成了本作，无论你是否玩过FC，SFC的版本，都没有理由错过本作。来一起体验一下宫本大师“跳跃的乐趣”吧！

评分 94

ハムスターパラダイス ピュウハート

中文名称：仓鼠太郎乐园 清纯的心



发售地点：日本
厂商：ATLUS
发售日：2003年7月11日
售价：4800日元
类型：动物育成
容量：–M
对应周边：通信对战线



游戏评介：这是一款以饲养仓鼠为目的育成类游戏，完全的女性向。游戏基本可以分为育成和探险两个部分，育成部分都是集中在主人公的小屋内，这里同时也是仓鼠宝宝的家。玩家可以在这里观察和照顾它们。如果将房间的小门打开就会把仓鼠带到室外去，这样就类似于RPG的探险模式。玩家可以带着自己的仓鼠和狗狗在城镇中其他的人进行交流。在进入特定的场景有时还会发生特殊的事情。还有一些隐藏地点需要玩家自己探索。因为游戏对应GBA的通信线，所以玩家之间的交流又是必不可少的。和朋友控制自己的仓鼠进行MINI游戏对战绝对的乐趣十足，推荐给喜爱小动物的女性玩家。

评分 70

なかよしペットアドバンスシリーズ(4) かわいい仔犬ミニ ～わんこと-ぼう！！～小型犬

中文名称:宠物好朋友 advance系列4 可爱的小狗 和小狗一起游戏!!



发售地点：日本
厂商：MTO
发售日：2003年7月11日
售价：4800日元
类型：动物育成
容量：64M
其它：——



游戏评介：对于一些喜欢宠物而家里又没有合适条件饲养的玩家，终于可以得偿所愿了。因为MTO厂商为玩家献上了一款只要在手掌间随时随地就可以照顾属于自己小狗狗的游戏了。虽然游戏的表现还是纯2D，但是游戏的主角宠物小狗的一举一动还是被描绘得惟妙惟肖，并且游戏用到了GBA的放大缩小功能，可以使玩家可以更好地观察自己的宠物。在系统上比较简单，一般玩家都可以轻松上手，各种饲养手段都按类分开，每个命令前都有生动的图形表示，即使是不懂日文的玩家也不会无从下手。总的来说这是一款为女性和低龄玩家准备的东西，适合平时时间比较紧，偶尔拿出GBA玩玩的玩家。

评分 63

GET！ボクのムシつかまえて

中文名称：get!我的捕虫日记



发售地点：日本
厂商：KONAMI
发售日：2003年7月17日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：既然游戏名字有“捉虫”那么游戏就一定和昆虫有关系了。从游戏内容上看游戏里捉虫又和普通的纯粹的捉虫游戏不一样。游戏中捕捉虫子有些过于简单，一点真实感都无法让大家体会，捉虫的乐趣让人找不到。在捕捉的时候就是一边追一边接近要捉的虫子然后按A就是如此简单，让人玩的很是没有趣味。不过从RPG的角度看游戏的话游戏大概还算上一个中等偏低一点的游戏吧，不过既然用抓虫做题目的话就要突出抓虫的说，好在游戏不是很么大公司的产品。游戏的画面也不是很让人接受的，做得也不是很好，玩家要买的话不是很推荐，可以说没有什么值得玩的东西。

评分 59

コロッケ！2 暗のバンクとバン女王！

中文名称：馅饼2黑暗的邦克和邦女王



发售地点：日本
厂商：KONAMI
发售日：2003年7月17日
售价：4800日元
类型：A.RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：游戏中的人物造型相当的夸张搞笑，滑稽的表情加上幽默的对白使玩家在游戏过程可以体验到不少的乐趣。在系统上采用了一般RPG中所常用的“踩地雷”式遇敌。只不过在战斗方式上做了大刀阔斧的改革。这个战斗系统有些类似于N氏的“传说”系列，只不过这次K氏要比N氏还要脱离常规。战斗画面的界面更像是一款纯格斗游戏，普通技必杀技超必杀技一应俱全。在发动必杀技的时候还会有特写画面，配音也是动画中的原班人马，大大的增加了游戏的代入感。由于加入了通信对战功能，和朋友之间用自己培养的角色进行组队战也是不错的选择。

评分 71



ボクらの太阳

中文名称：我们的太阳



发售地点：日本
厂商：KONAMI
发售日：2003年7月17日
售价：4800日元
类型：A.RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：这是一款相当有创意的游戏，把玩家身边最常见自然资源太阳光作为游戏中最重要的元素，不得不佩服小岛桑的想象力。光线感应器和内置真实时钟系统，使得玩家身边的环境真实地反映到游戏中。阳光的强弱关系到太阳枪的能量大小，敌人的活动规律又会和白天夜晚有关，游戏中的环境以及一些谜题设计也都是和阳光有些密切的关系，甚至一些细微的变化都不放过。这不愧是小岛的游戏。这种以前所没有的东西正是我们所需要的，正是如今这个大炒冷饭的业界所缺少的，无论游戏本身的素质怎样，就因为它的另类和创意我们就应该给予它足够的掌声！

评分 89

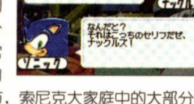
ソニックピンボールパーティ

中文名称：索尼克弹珠台



项目	内容
发售地点	日本
厂商	SEGA
发售日	2003年7月17日
售价	4800日元
类型	TAB
容量	64M
对应周边	通信对战线





游戏评介：本作一共是三个桌面。在桌面、灯、轨道的布置上和一般的弹珠台游戏大同小异。但是在系统上复杂不少，因为球相对较小，对操作者手感的要求比较高。游戏的核心在于高分，而取得高分的唯一手段Jackpot模式的进入和得分方法又异常复杂。如果之前没有好好的看游戏中的教程会完全的不知所"弹"。游戏中的剧情模式是比较突出的地方，索尼克大家庭中的大部分角色都有登场，只不过这次的较量靠的是一个小小的弹球和分数。游戏实在是有够复杂，这样硬派的游戏也的确是SEGA作风。无论如何喜欢弹珠台的玩家一定不能错过本作，深入研究后的你无法自拔也说不定哦。



评分 78

Spy Kids 3D Game Over

中文名称：特工神童3D最终结局

项目	内容
发售地点	美国
厂商	Diney Interactive
发售日	2003年7月17日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其它	——

游戏评介：倒不是笔者故意要挑这个游戏的毛病，只不过相比于日式同类游戏，找不到它的一点优点。首先人物比例出奇的大，这应该是欧美游戏的一贯作风。操作感实在是无从谈起，莫名其妙的攻击判定。很多时候就像玩一款RPG那样你打我一下，我还你一下，很难把玩家的精确操作反馈到游戏中去，这就注定一款ACT必将失败。没有流畅的操作和战斗时的爽快感的ACT就等于失去了其灵魂，实在是想不出不给这款游戏不及格分数的理由。

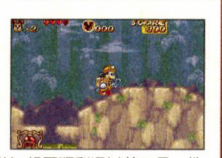
评分 59

ソニックピンボールパーティ

中文名称：米奇与米妮 Magical Quest



项目	内容
发售地点	日本
厂商	CAPCOM
发售日	2003年7月18日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	64M
对应周边	通信对战线



游戏评介：初尝游戏本作很容易给人一种很幼稚或者是过于平庸的感觉。但是只要深入玩下去就会体会到CAPCOM在动作游戏上的造诣。本作的主人公米老鼠在攻击方式上显得非常单薄，但是丰富的换装系统却很好的弥补了这个不足。在关卡进行中更多的是要玩家利用各种服装的能力巧妙的通过各种障碍。消灭敌人倒是次要的。因为关卡设计得非常巧妙，想要顺利通过并不是一件容易事，所以本作的难度也是在中上。尤其是Boss战的时候，如果不动点脑筋，还真不太容易通过。稍感遗憾的就是本作的操作感比较一般，尤其是跳跃的时候给人感觉很不踏实的感觉。

评分 70

CYBERDRIVE ZOIDS 机兽の战士ヒュウ

中文名称：CYBERDRIVE ZOIDS 机兽的战士



项目	内容
发售地点	日本
厂商	TOMY
发售日	2003年7月18日
售价	4800日元
类型	SLG
容量	64M
对应周边	对战线



游戏评介：游戏的进行方式是战棋类型，很多地方都可以看到某B厂的《*战》的影子，不过在一些细节地方做了不少的改进。在大地图上敌我双方不再受距离地形的限制，可以自由选择想要攻击的对手。而具体战斗的微操作则是进入战斗画面之后才开始执行。在一张不大的地图上，可以进行移动，攻击，回复等等指令，并且每项指令都导入了速度的概念，在行动前就必须要慎重考虑。这样做虽然表面加快了战斗的节奏，但实际上却显得多少有些弱智，经常是两台机器在地图上移动了半天谁的武器都够不着谁，白白浪费时间。虽然有很多创新的亮点，但却显得很不成熟。。

评分 64

ドラゴンドライブ　ワールドDブレイク

中文名称：驱龙少年



项目	内容
发售地点	日本
厂商	BANPRESTO
发售日	2003年7月18日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	64M
对应周边	通信对战线



游戏评介：连载于日本著名杂志"少年跳跃"的人气漫画《驱龙少年》终于登陆RPG平台。本作在系统上终于走出了BANPRESTO的老套路。战斗中各项指令都有手动和自动两种模式，手动模式中导入了同步率的概念。如果可以达到接近100%的同步率就可以取得超过自动模式中的效果。在机体的改造上采用了镶嵌卡片的方式，各种属性能力的卡片需要玩家用在战斗中取得的经验值来换取，同时经验值也可以增加机体本身的各种能力。可是说是一个很自由的培养方式。本作是BANPRESTO难得的机战系列之外的优秀作品，尤其是对于喜欢幻想并且对于各种机体有特殊爱好的中学生玩家，本作是您的不二选择。

评分 78

シャイニング ソウル2

中文名称：光明之魂2



项目	内容
发售地点	日本
厂商	SEGA
发售日	2003年7月24日
售价	4800日元
类型	A.RPG
容量	64M
对应周边	通信对战线



游戏评介：平心而论本作较前作的进步还是非常明显的，可使用角色的职业从原来的仅仅4个增加为8个。道具，装备等的数量也大幅度增加。无论是在城镇还是在迷宫中都存在着众多隐藏路线和宝箱。增强了游戏的可重复性和耐玩度。虽然在战斗时的感觉仍然是怪怪的，刀砍在敌人身上还是没有什么爽快感，但是比前作多少还有些进步。而且本作最大的乐趣仍然来自于四人同乐，虽然条件有些苛刻。但是为了最大限度地体验本作的魅力还是值得的。一直觉得这种类型的游戏应该是欧美厂商的强项，SEGA能做到这个份上已经不错了。

评分 83

真女神转生 デビルチルドレン パズルdeコール!

中文名称:真女神转生 DevilChildren Puzzle de call



发售地点:日本
厂商:ATLUS
发售日:2003年7月25日
售价:4800日元
类型:PUZ
容量:64M
对应周边:通信对战线



游戏评介: 本作的游戏感觉很像那款在手掌机和便携类平台上被炒烂了的《仓库番》系列。如果不是因为出现了真女神转身系列的怪物和人物,完全可以把本作看成一款ATLUS的全新作品。厂商很巧妙地把游戏的过程中解谜要素和怪物的收集结合在一起。规定时间内释放出被束缚的怪物就是游戏中一个很重要的核心内容。游戏并不拘泥于《仓库番》中的"推",而是加入了转动的概念,游戏很多的机关都是可以转动的,结合空间,顺序等方面的无穷变化对玩家逻辑思考能力是一个很大的考验。本作属于那种只要上手就很难放下的游戏,吐血推荐!!

评分 78

Onimusha Tactics

中文名称:鬼武者战略版



发售地点:日本
厂商:CAPCOM
发售日:2003年7月25日
售价:4800日元
类型:SLG
容量:64M
其它:——



游戏评介: 可能是看到PS2平台上两款"鬼武者"正统系列作品大受欢迎的缘故,CAPCOM在掌机上也推出了该系列战略版,可是从各方面来看本作都显得很是平庸,没有一点大作的风范。就本作来说除了在画面的表现上还算差强人意外,系统的严谨性和剧情的设计上都无法与GBA上的另两个SLG巨作"火焰纹章"和"奥伽战争"系列相提并论。游戏虽然加入了"一闪""吸魂"等ACT版中的出现的要素,但是却对战略本身作用不大,完全是鸡肋。俗话说希望越大,失望就会越大。虽然本作的水准还没有低到那个程度,但是却令许多慕名而来的FANS大为失望。

评分 71

トップギア ラリー SP

中文名称:顶级拉力SP



发售地点:日本
厂商:KEMCO
发售日:2003年7月25日
售价:4800日元
类型:RAC
容量:64M
对应周边:通信对战线



游戏评介: 全3D的赛车游戏对于GBA那点3D机能来说实在是有些捉襟见肘,但是仍然有些厂商为此乐此不疲,不断开发和完善着GBA上的3D引擎。而这款由KEMCO厂商制作的全3D拉力赛车就是其中比较出色的作品。其实说其出色也是相对的,毕竟在画面的表现力上,GBA上的RAC无论如何都无法与家用机上的同类游戏相提并论。对于RAC来说,最重要的还是操作感,游戏的场景很多,包括了土地,沙地,雪地,城市等几个有代表性的赛道,并且在不同的赛道上玩家都能够感受到显著的差异。可能是为了照顾玩家不要因为画面过于模糊而看不清赛道,在过弯时还会有人语提示,这应该是厂商很有诚意的设计。

评分 69

わんニャンどうぶつ病院 ~☆动物のお医者さん育成ゲーム☆~

中文名称:宠物医院~动物医生的育成游戏

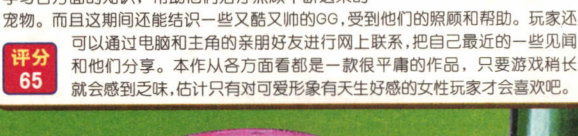


发售地点:日本
厂商:TDKコア
发售日:2003年7月25日
售价:4800日元
类型:育成
容量:64M
其它:——



游戏评介: 又是一款关于宠物的育成类游戏。玩家要扮演一名非常可爱的女孩子在宠物医院进行2年的实习生活。因为是一款完全女性向的育成类游戏,所以游戏中出现的人和动物造型都非常的可爱。在医院的实习过程中,主角要和医院的医生护士等等前辈学习各方面的知识,帮助他们治疗照顾不断送来的宠物。而且这期间还能结识一些又酷又帅的GG,受到他们的照顾和帮助。玩家还可以通过电脑和主角的亲朋好友进行网上联系,把自己最近的一些见闻和他们分享。本作从各方面看都是一款很平庸的作品,只要游戏稍长就会感到乏味,估计只有对可爱形象有天生好感的女性玩家才会喜欢吧。

评分 65



名探侦コナン ~狙われた探偵~

中文名称:名侦探柯南~被狙击的侦探~

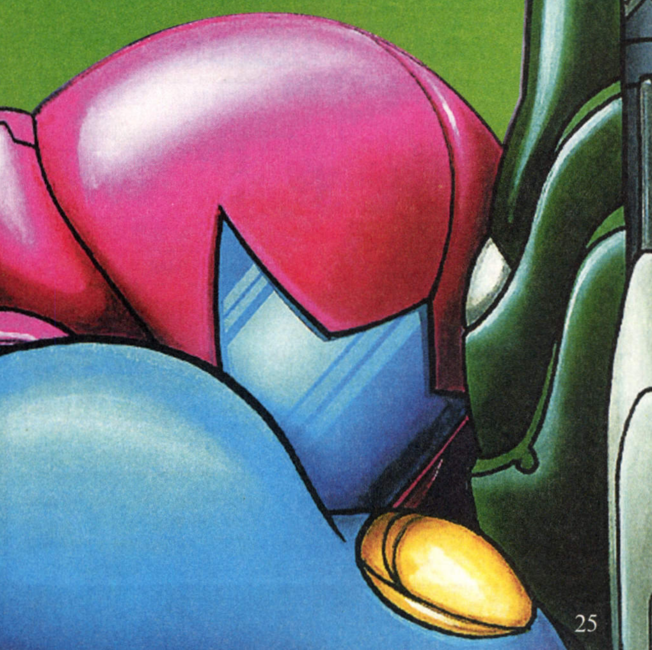


发售地点:日本
厂商:BANPRESTO
发售日:2003年7月25日
售价:4800日元
类型:推理动作冒险
容量:64M
其它:——



游戏评介: 因为原作动漫画就是一部超级精彩的悬念推理作品,改编成游戏后玩家最想体验的当然是在那种紧张刺激的环境下扮演主人公做出超过常人的冷静判断,在关键的时刻找出真正的凶手。然而如果是抱着这样的想法来玩本作的话,您可能多少会有些失望了。可能是BANPRESTO为了照顾低年龄玩家,或者也是想改变一下系列游戏的一贯风格。本作在剧情推理上几乎无需玩家劳神,反之动作解谜部分却占了相当大的比重,这样本末倒置的做法虽然可以一定程度的提高游戏性,但是对于那些一直期待可以亲自上阵一展身手的柯南迷来说多少有些不尽人情。

评分 83





本月新闻记事



—5日—

■ 任天堂会社今日发表2003年度第1四半期（2003年4月1日-2003年6月30日）连结决算，营业额838亿日元，营业利益72亿日元，经常利益177亿日元，纯利益114亿日元；其中GBA销售台数324万台（含SP274万台），累计3705万台（含SP484万台），GBA游戏销售本数1058万本，累计11948万本

—7日—

■ 任天堂会社今日举行“任天堂经营方针说明会”，发表今期经营方针:预定于2004年春将有一款不同类型的新商品发表，任天堂因此将进入新的成长路线，对于该商品究竟是新游戏主机还是新类型游戏目前不明。

—21日—

■ 任天堂会社今日宣布预定于9月5日在日本发卖两款新色GBA SP,分别为珠光蓝（PEARL BLUE）与珠光粉红（PEARL PINK），价格12500日元。

—24日—

■ 日本动漫游戏角色展览会“Cultural Convention of Characters 2003（C3 2003）”于昨、今两日在东京千叶幕张展览馆召开，BANPRESTO会社于场中特设了“机战”体验区，提供自GB用“超级机器人大战”到GBA用“超级机器人大战D”的系列全31款游戏的试玩。

—25日—

■ 于德国召开的“Games Convention 2003”展会中评选的游戏大奖“Best of GC 2003”各奖项于近日正式发表,任天堂的“黄金太阳2”获得最佳GBA游戏奖。

ポケモンピンボール　ルビー&サファイア

口袋妖怪弹珠台蓝宝石/红宝石



发售地点：	日本
厂商：	NINTENDO
发售日：	2003年8月1日
售价：	4800日元
类型：	TAB
容量：	64M
对应周边：	通信对战线



游戏评介：真是个奇迹了，现在的游戏只要挂上“口袋妖怪”的头衔就一定会热卖。甚至连一个弹珠台游戏都会因此而人气高涨。当然本作的素质还是相当的高，并且从GB时代的前作口碑就甚好。老任充分利用了口袋妖怪的资源，将收集、培养、交换这3个要素非常巧妙的与弹珠台相结合，玩家从其中所得到的乐趣却也是非同一般的。本作的怪物数量众多，玩家可以对其收集进化，或者和朋友进行交换。几个MINI游戏很好的穿插在其中，增加了不少的乐趣。玩家只要将GBA带在身上随时随地拿出来弹一弹，也许就会有意外的惊喜，抓到珍奇的怪物。这也符合如今那些生活节奏越来越快的人群。

评分 87

アラジン

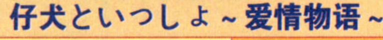
中文名称：阿拉丁

发售地点：	日本
厂商：	CAPCOM
发售日：	2003年8月1日
售价：	4800日元
类型：	ACT
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：游戏本身的操作感毋庸置疑，CAPCOM对这方面把握能力的确是其独到的地方。游戏中玩家可以控制主人公进行的动作并不是很多，攻击方式也略显单调，更多的是需要利用各种场景中的辅助才可以做出华丽有效的攻击方式。熟练掌握后一气呵成的完成关卡也的确给玩家很大的满足感。游戏中的隐藏要素也算丰富，想要收集全所有的红宝石并不是一遍两遍游戏就可以完成的。这样一定程度地增加了游戏的耐玩度。尽管本作是一款当年口碑甚好的游戏，但是过冷的冷饭以及GBA平台上大量优秀的动作游戏复刻，本作只能算是一款2流之外的名作，当年的光辉已经不复存在。

评分 72



仔犬といっしょ~爱情物语~

中文名称：和小狗一起~爱情物语



发售地点：	日本
厂商：	Culture Brain
发售日：	2003年8月1日
售价：	4800日元
类型：	动物育成
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：游戏的标题起得很特别，竟要“爱情故事”发生在人与动物之间。不过仔细想想也就明白了。对于类似于游戏中主人公的小学生来说，小动物尤其是狗对他们有着非常大的诱惑力。相信大部分人年少的时候都非常渴望能够拥有一只属于自己的宠物。而游戏中的主人公正是因为偶然在上学的路上拾到了一只迷路的小狗，也因此而编织出一篇人和动物之间的感情故事。本作在育成模式下显得还是非常单薄，即使动画做得再逼真，小狗看着再可爱，多了都会腻烦的。游戏中没有足够的的突发事件和玩家与宠物之间的联动是本作最失败的地方。这样顾此失彼的作品势必不会被大多数人所接受。

评分 67

幻想魔传最游记~反逆の斗神太子~

中文名称：幻想魔传最游记~叛逆之斗身太子~



发售地点：	日本
厂商：	DIGIKIDS
发售日：	2003年8月1日
售价：	4800日元
类型：	RPG
容量：	64M
其它：	——



游戏评介：虽然客观的单纯从一部动漫画的角度去评价，《最游记》还是很优秀的。但是游戏做得怎么样就是另外一回事了。本作的剧情完全是原创，游戏类型虽然是RPG，但是更多的时候却像是一款AVG那样，需要不断的进行选项进行人物能力的提升。战斗上采用了一对一的方式，己方每个人物都有其鲜明的能力属性。战前如何“排兵布阵”还真是需要费些脑筋。穿插的MINI游戏也不少，只不过趣味性稍差。总之如果你是原作的FANS好好玩玩本作还是很值得的，但是如果连《最游记》是什么都不知道，那还是别折磨自己了，回家看会儿央视的西游记吧……



评分 71

テイルズ オブ ファンタジア

中文名称：幻想传说



发售地点：日本
厂商：NAMCO
发售日：2003年8月1日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
其它：——



游戏评价：本作作为第二次移植作品，人设又重新回到了系列的起点，由唯美派的画师藤岛康介负责。在系统上融合了SFC版和PS版的众多优点，并且在剧情上有少许的扩展。在SFC版中未出现的忍者すず也出现在GBA版中。片头中那段清晰的人语主题曲相信是感动了一大批的FANS。游戏优秀的剧情安排，复杂有趣的迷宫设计以及丰富无比的隐藏要素使其无愧为GBA上的最强RPG。可能是GBA本身机能的原因，本作在战斗上有严重的拖慢现象，使原本传说系列招牌的战斗系统变得毫无爽快感可言。而如果关闭语言就会有明显的好转。这不得不让人怀疑NAMCO对本作移植的态度。

评分 91

DUEL MASTERS

中文名称：怪兽决斗



发售地点：日本
厂商：TAKARA
发售日：2003年8月7日
售价：4800日元
类型：TAB
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评价：游戏的时候是随机抽取卡片，卡片一共是2排，首先要把第四排的攻击卡片放到第三排上，然后通过牺牲其它的卡片来组合卡片进行攻击对方的第二排的卡片。当第二排卡片全部消灭后就是直接攻击玩家本体，不过可以通过把攻击卡片放到第一排去阻挡对方的攻击……说是如此，但是做起来就麻烦了，首先这种游戏的随机性是无法改变的，谁也不清楚自己会抽什么牌，只能不断的改变自己的战略，对于不爱动脑筋只求爽快的玩家是绝对玩不下去的。虽然游戏题材局限性很大，但是画面上还是有很大的提高空间，卡片FANS首选。

评分 65

ボボボーボ ボーボボ　マジで！！？真拳胜负

中文名称：鼻毛传说



发售地点：日本
厂商：HUDSON
发售日：2003年8月7日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评价：游戏中人物的造型特别的夸张搞笑，对白极其诙谐，剧情发展过程中经常会出现一些极度恶搞的情节。配合悦耳恰当的背景音乐，给人一种看动画的感觉。但是游戏并没有因此而顾此失彼，在游戏的系统上成功的借鉴一些其它优秀RPG的优点，所以完成度很高。战斗采用的是3人制，玩家可以自行选择希望出战的伙伴。战斗开始后类似于K氏厂商的“幻想水浒传”系列，敌我角色是同时行动的。而本作的招牌系统“卡片必杀技”又是从FFX中吸取了一些经验，把一些短小精悍的小游戏和这些必杀攻击巧妙的结合在一起，使玩家在战斗时的投入感倍增。

评分 77

ロックマン エグゼ バトルチップGP

中文名称：洛克人EXE 战斗芯片GP



发售地点：日本
厂商：CAPCOM
发售日：2003年8月8日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评价：本作的游戏目的是夺得世界上一个卡片战斗大赛冠军，并且采用了《洛克人EXE》系列从未使用过的新系统，设计程序战斗，追求在战斗中思考的乐趣，充分领略战斗的快乐。游戏中最基本的就是半自动展开的战斗了，首先自行决定好行动的路线，领航员就会按照程序中的战斗芯片开始行动了。本作采用了不同于以往的动作要素，系统更加简单化，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松面对。一旦在战斗中胜出，就能得到对手的战斗芯片。作为《洛克人EXE》系列的一个旁支，本作有着其不同于系列其它作品独特的魅力，是所有喜欢洛克人系列的玩家都不能错过的佳作。

评分 79

スーパーロボット大战D

中文名称：超级机器人大战D



发售地点：日本
厂商：BANPRESTO
发售日：2003年8月8日
售价：4800日元
类型：SLG
容量：64M
其它：——



游戏评价：在GBA平台上相继推出了A,R,OG之后，最新作D在相隔几个月的暑期再次和机战迷们见面。本作登场机体包含了14部相关动画，出现了一些让人耳目一新的形象。如果说到进化的话，较前作最明显的地方就应该是画面了吧，尤其对机体动作的刻画上比OG又提高了不少，背景画面也精细得多。各种武器打中对方机体时也有着比较明显的区别。音乐当然是没得说，历代机战中都会出现那些脍炙人口的BGM，玩家只要听到就会热血沸腾，欲罢不能（笑）。游戏新加入的几个系统比较令人满意，增强了游戏的趣味性。而每个关卡结束的那些小游戏更是创意非凡，让人乐此不疲。

评分 90

どうぶつ島のチョビぐるみ

中文名称：动物岛的奇妙小国



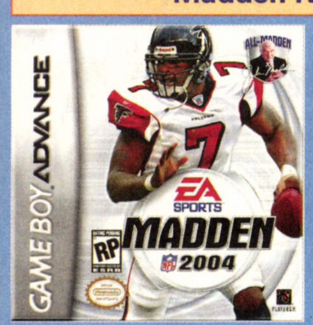
发售地点：日本
厂商：ROCKET
发售日：2003年8月8日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：64M
其它：——



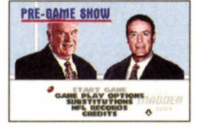
游戏评价：简直一个超级好用的PDA工具软件的说，虽然是一个看起来不起眼的小游戏，可是能做的事情还真是不少。首先游戏开始的时候要校对时钟，也就是说这个游戏对应时钟功能的。然后开始创建个人档案，从姓名住址到电话EMAIL……到了游戏里面以后还可以输入其他人的信息，这样一来一个电话本就诞生了。接着还会在游戏里找到课程表，可以根据实际的课程来填写，因为都是图片和汉字形式的，也不用担心语言的问题，又是一个好用的东西，而且卡带的时间也会走动，游戏也可以帮助学习用呢。再找的话还可以找到一个计算器，真是不得了啊，不仅如此还能玩到很多有意思的mini游戏呢。

评分 79

Madden NFL 2004



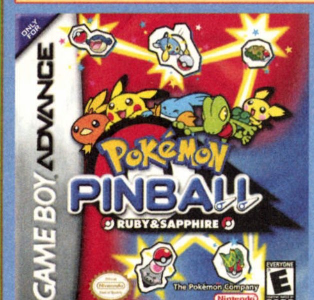
中文名称：橄榄球2004
发售地点：美国
厂商：EA
发售日：2003年8月12日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：作为国内玩家估计喜欢看橄榄球不会很多，这样一款游戏对国人的意义无疑接近于零。笔者拿到游戏后试玩阶段完全是不知所措，根本就不知道自己在干什么？连最起码的规则都不懂。玩起来还哪里谈得上乐趣。再加上游戏本身也没有很出挑的画面和音乐，EA一贯的恶劣的操作感又遍及在其每款游戏的角落中。即使这款游戏在欧美玩家看来不是很差，但对国内玩家来说却没有任何的价值。有那时间玩一会GBA版的WE不比这强多了嘛。

评分 55

Pokemon Pinball Ruby&Sapphire



中文名称：口袋妖怪弹珠台 红宝石/蓝宝石
发售地点：美国
厂商：NINTENDO
发售日：2003年8月25日
售价：29.99美元
类型：TAB
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：与SEGA的"索尼克弹珠台"相比，本作对操作手感的要求相对较低，规则也比较简单。游戏的核心完全在于怪物的收集。而不像"索尼克弹珠台"那样一味的以获得高分为目的。这也是为什么"口袋妖怪弹珠台"的销量和口碑都远远好于前者的原因。本作在各方面都堪称同类游戏的顶级水准，稍感遗憾的就是取消了GB版的震动功能，看来想要获得完全的乐趣还要买了GBP用NGC的手柄来玩才行啊！

评分 87

おしゃれプリンセス3



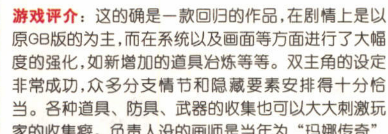
中文名称：时髦公主3
发售地点：日本
厂商：Culture Brain
发售日：2003年8月29日
售价：4800日元
类型：AVG
容量：64M
其它：——



游戏评介：拥有出众的相貌，华丽的衣着，成为大想到这样的一款"造星"游戏也能出到系列的第三部，看来现实中不如意的女孩还是有不少啊（笑）。这是一款绝对女性向的游戏，估计没有几个男孩会玩这个游戏超过半个小时。但是对于女孩就不一样了，面对如此可爱的造型和数量众多的衣服的饰品，哪个女孩不会心动呢。游戏中所有的剧情和MINI游戏都是和打扮有关，这是一个考验玩家审美和服装搭配能力的游戏，只要会打扮就OK了。可怜像笔者这样的大男孩面对着一大堆女士衣服实在是无从下手，选美大赛每次都是大败而归……T_T 难道是我眼光有问题吗？

评分 67

新约 圣剑传说

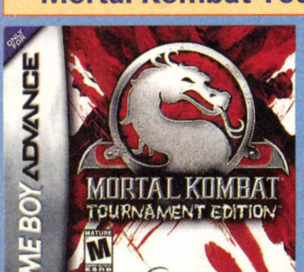


中文名称：新约圣剑传说
发售地点：日本
厂商：SQUARE ENIX
发售日：2003年8月29日
售价：4800日元
类型：A.RPG
容量：64M
对应周边：通信对战线

游戏评介：这的确是一款回归的作品，在剧情上是以原GB版的为主，而在系统以及画面等方面进行了大幅度的强化，如新增加的道具炎炼等等。双主角的设定非常成功，众多分支情节和隐藏要素安排得十分恰当。各种道具、防具、武器的收集也可以大大刺激玩家的收集癖。负责人设的画师是当年为"玛娜传奇"做角色设定的韦冈慎一，看起来很舒服，显得非常有个性。更符合本作的世界观和游戏自身的定位。无论如何这是一款可以媲美当年"圣剑3"的优秀作品。12年前的震撼……12年后的感动……让那些陪伴该系列一起走过来的玩家再来重温旧梦，所获得的一定是另外一种感觉吧。

评分 90

Mortal Kombat Tournament Edition

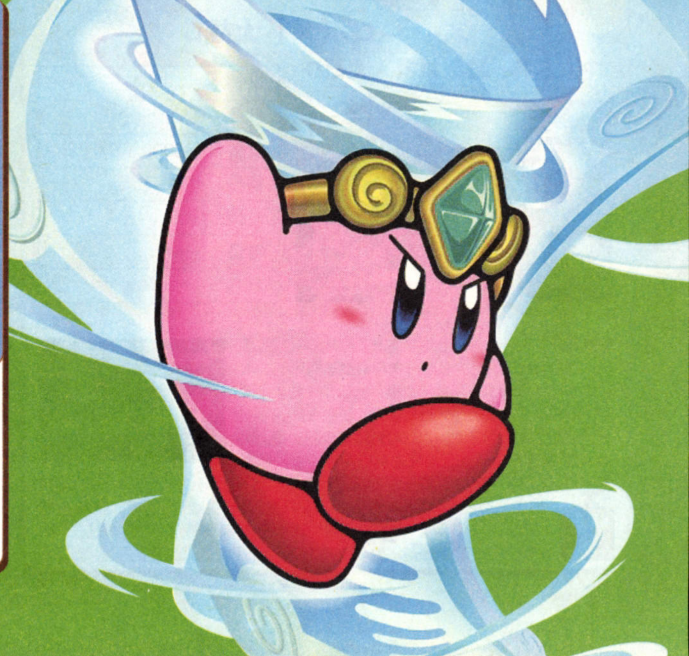


中文名称:龙争虎斗世界巡回赛版
发售地点：美国
厂商：Midway Home Entertainment
发售日：2003年8月
售价：29.99美元
类型：FTG
容量：64M
对应周边：通信对战线



游戏评介：与家用机上版本相比，这个掌机上的"龙争虎斗"只能算是一款2.5D的FTG。本作的人语相当丰富，并且听起来清晰可辨。更让人吃惊的是在对战时人物的影子也被实时的表现出来，某些有水的场景甚至会有人物和建筑物的倒影出现。这样的画面已经基本是GBA的极限了。本作在保证华丽画面的基础上基本上实现了3D格斗游戏的雏形，直线技、回旋技、挡防、位移等要素都很好的表现出来。推荐给那些喜爱欧美风格FTG的玩家。

评分 75





本月新闻记事

—5日—

■ 任天堂在秋叶原发售了两款新颜色的GBA SP主机,分别是银色和粉红色,售价是12500日元。而意想不到的是粉红色的主机男性玩家购买的居多?

■ 一直以来,GBA游戏的软件价格较家用主机的游戏价格十分接近,于是在家用市场以推出平价游戏出名的Sucess及MTO为打开GBA的低价游戏市场,宣布陆续推出一系列以2980日元,3480日元,3980日元的GBA游戏。首批游戏有"大家的麻将"(2980日元)"ZOOO"(3480日元)及"上海"(3480日元)

■ 据"日本经济新闻 朝刊"报道,通信机器厂商DIGITAL ACT会社宣布正在开发使GBA主机成为可视电话的专用卡带"CAMPHO ADVANCE",卡带附属小型CCD摄像头、耳机、话筒,将卡带插入GBA,并连接电话线,即可成为一部可视电话,该商品获得了任天堂会社的开发许诺,预定于12月发卖,价格约13000日元。

■ 前段时间让众人猜测会是什么的百万级游戏大作终于在日刊"COROCORO COMIC 10月号"上透露了答案,是POKEMON众望所归的"口袋妖怪 火红/叶绿"。本作是GB强化移植的版本,支持与GBA版"红宝石/蓝宝石"的通信交换、对战,并可与GC版"口袋妖怪竞技场"连动,游戏预定于2004年发卖。

■ 以纽西兰国家橄榄球队All Blacks为主题的GBA SP限定版推出,里面收录的GBA SP为印有All Blacks球队LOGO的黑色GBA SP主机。

■ 日前由任天堂所举办之「任天堂 经营方针说明会」中,发表GBA SP自从今年初上市以来,销售极受好评,同时并预计在8月底可达到单月生产200万台,而至2003年度末(2004年3月)则希望可销售超过5000万台。任天堂岩田社长表示,7月间美国GBA SP大约一个星期可卖出9万台,GBA 3万台左右;欧洲GBA SP一周约销售5万台,GBA则是1万5千至2万间。这个数字显示在全世界各地,GBA SP都受到众多玩家的喜爱,并非只是在日本国内而已。另外,在软体销售方面,"口袋妖怪 红宝石&蓝宝石"也在世界各地告捷,欧洲7月25日才上市,即已出货达82万套;日本总销售468万套、美国297万套,总计共超过950万套游戏,预定今年可累计超越1000万。

—16日—

■ 太阳工房公司在16日推出了一款让GBA SP暴晒的周边"太阳光GBA SP充电器"。在天气晴朗的时候需要10小时就能充满电,售价是8100日元。

■ 紧接着太阳光充电器出现后,又有采用4号电池3节供电的GBA SP周边推出,该周边采用电池包附在GBA SP本体上,使用时间是不使用灯状态5小时,使用灯状态4小时,充电时间50分钟,价格是2625日元。

GetBackers 夺还屋~邪眼封印!~

中文名称:闪灵2人组-邪眼封印



项目	内容
发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年9月4日
售价	4800日元
类型	角色扮演类
容量	128M
其他	——



游戏评介:最近的GBA游戏加入语音的真多,本作也是其中一款。单从OP的动画来看,OP的语音质量已经让人十分感动。但在游戏画面却给人一种比较老式的2D RPG的感觉。在地图上的画面可以让人想起KONAMI的人气大作《幻想水浒传2》的风格,也就是人小了点。游戏继承了前作《首都夺还战》的系统,全新的故事剧情,蛮与银次再次上演夺还剧!本作中,与仲间相性有关的合体攻击等变化的"最好同伴系统"仍然存在,如果去组成一个小组这就是玩家要考虑的事情了!另外,本作的ROM大小是前作的2倍(128M),所以剧情、画质以及音效得到了全面的提升,绝对是系列FANS不可放过的游戏!

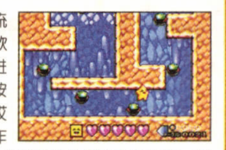
评分 85

传说のスタフィ-2

中文名称:传说的斯塔菲2



项目	内容
发售地点	日本
厂商	任天堂
发售日	2003年9月5日
售价	4800日元
类型	动作类
容量	128M
其他	——



游戏评介:从游戏中很容易找到在10年前在FC上流行的《玛莉兄弟》的影子。任天堂也把游戏当成一款大人气角色的作品对待。游戏中多是以任务的方式进行的,如果玩家不了解应该如何完成的话,可以按START键还可以查看如何进行~(XX:看不懂日文哎~)。游戏的剧情、音乐、画面等方面也都不错。本作中,游戏追加了一些动作,如在"跳"中再度跳跃,可以跳到再高的地方之类的。其他还加入了一些新的动作技巧,玩家可以自己进行尝试。另外,游戏最可爱的地方就是商品(グッズ)系统了,可以给自己的斯塔菲打扮呢,好可爱的样子哦~,建议MM与喜欢可爱游戏的玩家游戏。

评分 85



おじゃる丸~月光町さんぽでおじゃる~

中文名称:丸少爷-来月光町散步



项目	内容
发售地点	日本
厂商	MTO
发售日	2003年9月5日
售价	4800日元
类型	动作类
容量	132M
其他	——



游戏评介:幼稚化的操作加上全日文平假名与片假名的文字说明,不用说也可以猜得出,这是一款为日本小孩子玩的游戏与TV动画的设定,可以说是完全保持一致,与现代的一个男孩"和真"(不知道是不是这个名字..日文就是这样,唉)一起在"月光町"上散步。而这个散步却是游戏的主要部分:在普通的文字说明之后进入正统的动作系统之中。游戏中设定过关为迷你游戏的方式,每关的迷你游戏都十分有趣。有做点心、猜数字之类的种种游戏,还是十分有趣地。游戏音乐方面表现一般。推荐小学生或者闲着没事放松一下的玩家游戏。

评分 75

新きせかえ物

中文名称:新换装物语



项目	内容
发售地点	日本
厂商	MMV
发售日	2003年9月5日
售价	4800日元
类型	AVG
容量	64M
其他	——



游戏评介:游戏中,玩家要扮演的是一位15岁的女生,想变身(?啊..官方就这么说地)18岁的少女,体现成人的生活。寒……这个,有些感觉是不良少女的样子哎。游戏以文字冒险为主要游戏进行方式,在行动过程中是以RPG中的行动方式进行的。音乐表现只能说一般,整体的画面,也是一般。不过游戏对于建物的描绘不是很好,觉得并不是十分注重这些。但在主角米米的每套服装的效果上,MMV还是处理得比较不错的。说到主角米米的服装,游戏中制作了6种类的样式:便装、童装、少女装(可爱)、少女装(成熟)、成人装、特别用服装等。推荐MM游戏,GG就不用去碰了……

评分 73

Power Rangers: Ninja Storm

中文名称:金刚战士-忍者风暴

项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年9月8日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
其他	——



游戏评介：《Power Rangers》改编的横版动作游戏。在游戏中，可以选择6个金刚战士进行游戏。每个战士都有自己专用的武器，并且能力大大地增强了，还有游戏有着不少于二十个等级的难度级别。在一版过了之后，游戏转换到假3D状态的与BOSS对战，对战的方式竟然是比按键。游戏中的攻击系统也是比较一般的，靠捡道具的方式来提高自己的攻击能力。游戏的整体应该说还保留在90年代初的街机水平，有兴趣的玩家也还是可以试一下的。

评分 68

Bionicle: The Game

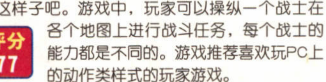
中文名称:乐高生化战士之恶魔



项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年9月8日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：一款十分标准美式风格的PC动作类游戏。3D的游戏理念在2D的视觉中，多少有些不太适应，不过画面的处理还是比较细心的。在音乐的处理方面也是一般，或者说是美版游戏基本上都是这样子吧。游戏中，玩家可以操纵一个战士在各个地图上进行战斗任务，每个战士的能力都是不同的。游戏推荐喜欢玩PC上的动作类样式的玩家游戏。



评分 77

Battlebots:Design and Destroy

中文名称:战斗机器人-创造与毁灭

项目	内容
发售地点	美国
厂商	Majesco Sales Inc.
发售日	2003年9月8日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
其他	通信连接线

游戏评介：画面一般，音乐表现一样还是一般，暴力表现中等，至少没有出血，美国人自己都是这样评价这款游戏的……游戏主要就是让玩家用自己的战斗机器人把对方的机器人破坏掉，要破坏，自然要用道具，这就要使用你的机器人上所装载的一切可以破坏对方的工具来毁灭对方的机器人了，每个机器人的攻击方式都是不同的。另外，联机游戏时，可以4人同时游戏。

评分 65

Final Fantasy Tactics Advance

中文名称:最终幻想战略版 Advance

项目	内容
发售地点	美国
厂商	Square-Enix
发售日	2003年9月8日
售价	29.99美元
类型	S・RPG
容量	128M
其他	——




游戏评介：本作是SQUARE重新回归任天堂后的第一记重拳的美版。在系统方面本作进行了大的改动，在战斗的时候会根据不同的日期出现不同的法律，游戏中一旦违反法律就会受到裁判的制裁送进监狱，不过通过不同的卡片可以更改或增加当天的法律条款。再有就是游戏中FF的精髓“召唤兽”得到了保留，不同的种族可以使用不同的召唤兽，不过发动条件就是要杀死10个敌人以后才可。要如何玩玩家说了算，自由度相当高，难得一见的精品。

评分 97

わがまま☆フェアリ-ミルモでポン!对战!まほうだま

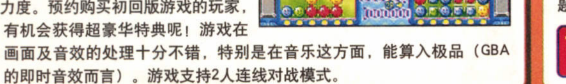
中文名称：任性小妖精 咪鲁摩!-对战魔法气泡



项目	内容
发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年9月11日
售价	4800日元
类型	方块AVG
容量	64M
其他	通信连接线



游戏评介：游戏的故事模式是以普通的文字AVG方式进行，与每个角色都会有对战气泡。本作还有妖精特有的“魔法攻击”，使用连锁攻击来给对方加上难度，不过说回来，这样的攻击……其实有时候还是能给对方带来很好的反击机会，特别是在低层时，完全没有攻击力度。预约购买初回版游戏的玩家，有机会获得超豪华特典呢！游戏在画面及音效的处理十分不错，特别是在音乐这方面，能算入极品（GBA的即时音效而言）。游戏支持2人连线对战模式。



评分 80

NARUTO-ナルト -木の叶战记

中文名称：火影忍者 木之叶战记

项目	内容
发售地点	日本
厂商	TOMY
发售日	2003年9月12日
售价	4800日元
类型	策略冒险
容量	64M
其他	通信对战线



游戏评介：火影忍者GBA作品第二弹，本作采用的是AVG—>SLG—>回到AVG的模式进行。在AVG模式中，玩家可以选择自由的要去的地方等等，同时，AVG模式中可以玩成忍具的改造之类的事情。另外，游戏有设置人物角色图鉴模式和火影问题集模式。人物角色图鉴就不用多介绍了，在火影问题集模式中，要求在中忍测试的笔记测试通过后，这个有300问以上的模式便会登场，这个是考验你对火影的认知度的哦！游戏在通关一遍之后，可以自由选择约有20人登场角色到自己的队伍中。如果你觉得只对电脑对战太无趣的话，可以和你的朋友进行通信对战！

评分 92

真・女神转生デビルチルドレン　冰の书

中文名称:真·女神转生恶魔之子 冰之书



发售地点	日本
厂商	ATLUS
发售日	2003年9月12日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	64M
其他	通信连接线

游戏评介：本作有着以下新的特点：防御系统，能够让主人公参加战斗，本系列作中，让主人公使用“交涉率上升”、“状态异常防御”等其他的防御时，可以在一次战斗中出现一次。同伴系统增强，合体之后，且可以培育自己的同伴的“同伴系统”本作中也进行了改进。另外，本作追加了100个以上的新恶魔，合计有480个以上的恶魔登场。游戏的其他地方与前作相似。另外，最后一点要说的是，游戏可以继承前作《光之书》与《暗之书》的游戏存档继续游戏。



评分 94

真・女神转生デビルチルドレン　炎の书

中文名称:真·女神转生恶魔之子 炎之书



发售地点	日本
厂商	ATLUS
发售日	2003年9月12日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	64M
其他	通信连接线

游戏评介：GBA游戏《真・女神转生 恶魔之子 光之书/暗之书》的续作，游戏保留了前作光之书/暗之书的游戏系统之外。游戏可以与《光之书》、《暗之书》进行通信游戏，在通信游戏的过程中，可以获取在前系列作中，且本系列作不会出现的仲魔。同样，前系列作培育的仲魔同样可以进行通信对战。另外，本作追加了100个以上的新恶魔，合计有480个以上的恶魔登场。游戏的其他地方与前作相似。



评分 94

Disney's Party

中文名称：迪斯尼派对



发售地点	美国
厂商	Electronic Arts
发售日	2003年9月15日
售价	29.99美元
类型	PUZ
容量	64M
其他	通信连接线

游戏评介：游戏中的主要流程是以动作类游戏的模式进行的，在剧情介绍的环节中是最近常见的AVG的样式，更令人咂舌的是，游戏中还有一个模块是桌面棋类！至于如何玩桌面的《大富翁》式的棋，就不用多教了吧？这是一款比较适合儿童玩的游戏。游戏中，可以在进行通信连接时，支持4人同时游戏。和朋友一起玩儿时常看的唐老鸭米老鼠为主角的游戏，并且还是桌面棋类的，确实有些回到小时候的样子呢。游戏推荐给怀旧的人吧。





评分 87

Disney's Extreme Skate Adventure

中文名称:迪斯尼终极滑板冒险



发售地点	美国
厂商	Activision
发售日	2003年9月15日
售价	29.99美元
类型	SPG
容量	64M
其他	通信连接线

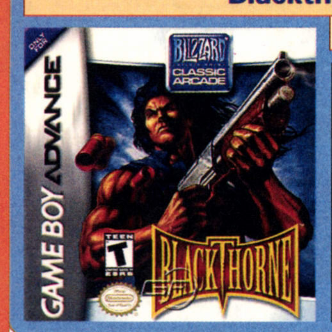
游戏评介：作为第一款滑板极限运动游戏，并且取得了迪斯尼/Pixar的Toy Story 2等作品的角色人物使用权。游戏的系统是操纵游戏中的角色在场景中做出滑板的一些技巧性动作，当然，这些动作要求在跳起来之后，在输入指令后，人物便会做出动作。如果做动作的时机不对，就会失败。游戏的整体难度应该说是算是简单型的。应该说，本作给人的感觉还不错，有兴趣的都可以来试试，让我们来完成多样化的滑板冒险吧！



评分 87

Blackthorne

中文名称：狠将奇兵



发售地点	美国
厂商	暴雪（Blizzard）
发售日	2003年9月15日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
其他	——

游戏评介：暴雪公司制作的GBA动作游戏作品。游戏给人的感觉就是不清楚到底是在玩什么。觉得人物的动作反应比较慢，动作的设定倒是挺多的，有蹲着，滚，向前跳等等。另外，打枪的反应似乎也慢了，SHOTGUN不应该这样子的吧。游戏的画面以及音效处理一般，战斗方式也很单一的样子。对了，如果看见人不爽，可以对着那些无辜的，被吊着SM的民工开一枪，可能会掉出什么炸弹啦，血瓶之类的呢！



评分 79

Boktai: The Sun Is In Your Hand

中文名称：我们的太阳



发售地点	美国
厂商	Konami
发售日	2003年9月18日
售价	29.99美元
类型	A・RPG
容量	128M
其他	——

游戏评介：本作是同名游戏的美版。这是一款相当有创意的游戏，把玩家身边最常见自然资源太阳光作为游戏中最重要的元素，不得不佩服小岛桑的想象力。光线感应器和内置真实时钟系统，使得玩家身边的环境真实地反映到游戏中。阳光的强弱关系到太阳枪的能量大小，敌人的活动规律又会和白天夜晚有关，游戏中的环境以及一些谜题设计也都是和阳光有些密切的关系，甚至一些细微的变化都不放过，这不愧是小岛的游戏。



评分 99

探偵学园Q　名探偵はキミだ！

中文名称:侦探学园Q 名侦探就是你!



发售地点：日本
厂商：KONAMI
发售日：2003年9月18日
售价：4800日元
类型：新本格迷题AVG
容量：128M
其他：通信连接线

游戏评介：由日本漫画、TV动漫《侦探学园Q》改编而来的，使用谜题的方式进行游戏的AVG游戏，游戏中玩家要扮演主人公来解决一些很难解决的事情。作为主人公的你，自然要追求"你自己的推理是很愉快的"，当然事实的真相永远只有一个……另外，游戏还有一个"推理比赛"的模式，这个模式中，可以与电脑进行用证据卡片进行推理的小游戏，也可以使用通信模式，与朋友进行推理比赛，支持4人同时进行哦！



评分 78

かわいいペット！ゲームギャラリー

中文名称:可爱宠物-游戏之馆



发售地点：日本
厂商：CultureBrain
发售日：2003年9月19日
售价：3300日元
类型：动作+冒险+育成模拟+益智
容量：64M
其他：——

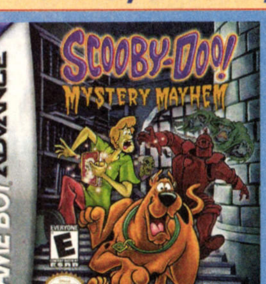
游戏评介：一款游戏中可以买到4款小游戏。第一款《与小狗在一起》是《仔犬といっしょ！》的简化版。第二款是《仓鼠物语～魔法的迷宫～》，该作是一款带益智型的动作游戏，全游戏共有120个场景，用自己的智慧来完成各关的任务吧（对学龄前儿童说的……）！第三款作品是《ニャーとチューのレインボーマジック》，本作为一种新感觉的动作对战益智游戏，玩"猫捉老鼠"吧。第四款《わいわいゲームコレクション》（WAIWAI游戏收藏）竟然还包含了4款小游戏，都是一些很不错的休闲小游戏，推荐啊！！如果都不喜欢的话，你陪你的GF玩其他游戏咯（啊！痛！表打我啦）。



评分 85

Scooby Doo!: Mystery Mayhem

中文名称:史酷比-神秘事件



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年9月23日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：32M
其他：——

游戏评介：史酷比GBA系列作品的第三款，其风格与《史酷比》动画一样，十分标准的美式动画片风格。在游戏中，玩家要控制史酷比完成一些任务，在鬼屋中，玩家根据游戏中的提示去获取应该得到的东西之后，一步一步把故事进行下去。游戏的画面就可以说是已经到达原作的画面强度，这点对于Scooby Doo的FANS来说，已经是很满意了吧？游戏在声音的处理上，还是欠缺点。整体感觉一般。



评分 76

Digimon BattleSpirit 2

中文名称:数码宝贝-格斗天王2

发售地点：美国
厂商：BANDAI
发售日：2003年9月23日
售价：29.99美元
类型：FTG
容量：32M
其他：通信连接线

游戏评介：虽说是美国公司制作的，但是游戏的画面给人的感觉仍然是日本公司制作的水平，不管是DIGIMON的动作还是其他任何方面。游戏的声音制作只能说是一般，这点很可惜。在游戏的系统上，可以单机与电脑对战，也可联机进行二人的通信对战。游戏的胜负的判定是靠捡珠子的多少来决定。游戏现在只有北美版，没有日版的出现，相信，如果推出日版游戏的话，一定会比现在的作品更强！



评分 93

バトル×バトル～巨大鱼传说～

中文名称:激斗-巨大鱼传说



发售地点：日本
厂商：Starfish
发售日：2003年9月26日
售价：4800日元
类型：钓鱼
容量：64M
其他：——

游戏评介：本作是与对手以1对1的对决方式进行游戏，目的是为了夺取要钓的鱼。在对决时，可以来发动多种多样的技能。游戏全部有28个场景等待着您这个钓鱼高手来钓鱼，当然，如果想去下一个场景钓鱼的话，你必须要打败你的对手啦。游戏的剧情是以普通常见的AVG对话的形式出现，画面的处理还不错。想玩玩这款游戏吗？在这些个水域中，还潜伏着短吻鳄等水底动物，看来也还是有些危险……各位钓鱼时要注意了哦！



评分 88

绝体绝命でんぢゃらすじーさん～史上最强の土下座

中文名称：天才爷爷 史上最强之土下座



发售地点：日本
厂商：Kids Station
发售日：2003年9月26日
售价：4800日元
类型：搞笑动作・冒险
容量：64M
其他：通信连接线

游戏评介：天才爷爷与孙在全世界中与宇宙人侵略地球相抗衡。既然是搞笑游戏，游戏的配音以及画面多少都是存在着这样搞笑的成份嘛。游戏中包括了多彩的事件和一些好玩有趣的迷你游戏！天才爷爷并且还有着多种的状态，每种状态对于某一款迷你游戏来说，都有着一种独立的难度。游戏唯一一点让人不适应的设定是，决定键是R，而不是我们所习惯了的A点。强烈推荐！游戏支持通信对战，和朋友一起玩10个迷你游戏吧！



评分 92

真・女神转生2

中文名称：真・女神转生2



发售地点：日本
厂商：ATLUS
发售日：2003年9月26日
售价：4800日元
类型：RPG
容量：64M
其他：通信连接线



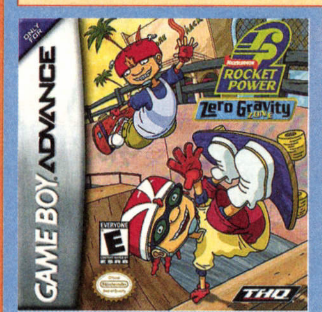
游戏评介：本作中，仲魔系统与故事情节，画面质量以及操作性与前作比有着质的飞跃。本作可以与GBA版的《真・女神转生》进行通信交换数据。本作追加了多数原创要素。游戏从画面的质量来看，比SFC版的要改了许多。游戏的画面可以进行调节：GBA亮度、SP亮度和TV亮度。这里的TV亮度是为了GameBoyPlayer（GC与GBA互换机，用GC玩GBA游戏）而设置的，十分贴心的设定呢。在达到一定的条件后，可以交换到在MD版《真・女神转生》上登场过的仲魔。就为了这点，你会在游戏中四处奔走收集吗？



评分 95

Rocket Power: Zero Gravity Zone

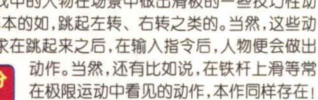
中文名称:动力火箭滑板-失重力地带



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年9月28日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：64M
其他：通信连接线



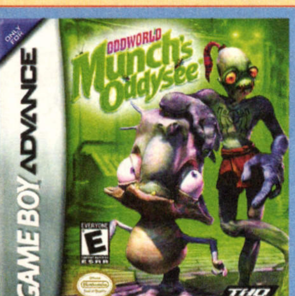
游戏评介：十分的意外啊，画面的细致，动作的流畅度，在美版的游戏中是很少见的。在游戏中玩家要操纵游戏中的人物在场景中做出滑板的一些技巧性动作，基本的如，跳起左转、右转之类的。当然，这些动作要求在跳起来之后，在输入指令后，人物便会做出动作。当然，还有比如说，在铁杆上滑等常在极限运动中看见的动作，本作同样存在！喜欢极限运动游戏的朋友，绝对不能错过这款游戏了！



评分 78

Oddworld: Munch's Oddysee

中文名称：阿比闯天关



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年9月30日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：打开这款游戏时，竟然看到了Microsoft Studio……，进入游戏一看，原来是Oddworld。游戏是让玩家控制蚂蚁收集场景中的金米粒来达到某个场景的要求。游戏是以3D的概念进行制作，画面的表现形式还是以2D的方式来进行，多少有点让人感觉不太舒服的样子。游戏的音乐处理，给人的感觉一般，不是十分的突出。总体给人的感觉微软对GBA这块游戏软件市场不是十分看重的样子……

评分 78

Jimmy Neutron Jet Fusion

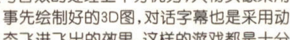
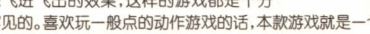
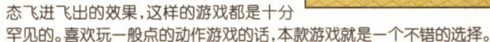
中文名称:天才少年吉米的大冒险



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年9月30日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：32M
其他：——

游戏评介：游戏中，玩家要控制的是我们的主人公吉米在世界各地转战的游戏。游戏的世界观是一个科幻的世界，主人公吉米的武器是一把瞬间转移枪，游戏的系统与一般的动作游戏没什么两样，不过画面、特效与音效的处理上十分优秀，人物头像采用事先绘制好的3D图，对话字幕也是采用动态飞进飞出的效果，这样的游戏都是十分罕见的。喜欢玩一般点的动作游戏的话，本款游戏就是一个不错的选择。

评分 82

10 2003

本月新闻记事

—2日—

逆转裁判3预告电影曝光并提供下载。

—9日—

金色GBA SP现身，官方定价是12500日元,发售日是10月9日。

—10日—

可以同时插入三个GBA卡带的GBA SP周边出现，使用转换开关简单的转换游戏。

—15日—

"元气史莱姆"预约特典曝光。本预约特典为以游戏主角史莱姆为造型的布偶吊饰。

—16日—

ACCS于14在上海成立。ACCS在上海的工作主要是:负责与出版局公安部等政府机关或是与当地传媒,教育机关等的联络业务。

—21日—

其实GBA可以玩FC游戏应该不算是什么新鲜事情了，但这个外设就特别在可以直接插FC卡带！外设被命名为GBA/SP Time Machine。

—22日—

CAMELOT会社于日前公开由社长高桥宏之亲自加工制作的"黄金之太阳"特别版超限定GBASP,该GBASP因为数量超级稀少，所以不公开发售。

—25日—

am3将从11月20日开始发卖以GBA电影卡。电影卡本体(空白)为1,800日元。写入内容为2380日元。



—27日—

fc纪念版GBA SP的包装曝光。

—29日—

任天堂在欧洲市场推出一款将「口袋妖怪 红＆蓝宝石」与GBA SP主机同捆的特别同捆版。

Disney's The Lion King 1 1/2

中文名称：狮子王1 1/2

项目	内容
发售地点	美国
厂商	Disney Interactive
发售日	2003年10月5日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：游戏的动作系统相对来说比较简单而明了，收集齐场景中的所有的小动物在过关后可以获得一块拼图块，每四小关为一大关，如果拼图块全部集齐，即可进入隐藏关。在之后的游戏中，还需要两个角色互相配合来完成游戏，十分有趣。在每一个有必要使用新的动作技能时，都会有图片提示。有兴趣的可以试下，GBA新手（低年龄）玩家可以试玩一下哦！

评分 71

DemiKids

中文名称:真·女神转生 恶魔之子



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Atlus
发售日	2003年10月6日
售价	29.99美元
类型	RPG
容量	64M
其他	通信连接线

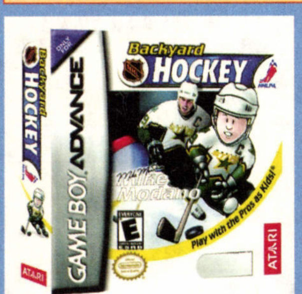
游戏评介：《本作是同名游戏的美版，与日版相比似乎并没有什么太过明显的变化。女神转生系列一向在描绘恶魔方面独树一帜，只是本作的恶魔少了几分邪气，因为Q版造型脑袋大上了几好（笑）。这款游戏最大的乐趣在于将形态性格各异的恶魔收为己用，因为那种成就感是很强的。喜欢恶魔却又不懂日语的朋友们请不要犹豫，赶快进入真女神的世界，共同领略精灵古怪的恶魔们独具的魅力。



评分 95

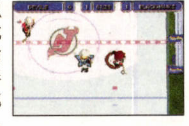
Backyard Hockey

中文名称：后院儿童冰球赛



项目	内容
发售地点	美国
厂商	ATARI
发售日	2003年10月7日
售价	29.99美元
类型	SPG
容量	32M
其他	通信连接线

游戏评介：游戏是通过NHL联盟授权的，从这点便可以想到游戏作品的能力了吧。作品采用与正规式冰球的比赛规则，比赛的详细情况就不用说了。游戏支持通信对战，可以与朋友比赛，很不错的享受哦。不过，你的选手可是与对方共享的呢，大家在这30来个后院儿童中，挑出你觉得不错的人物出来，组成一个7人小队，与对手一比高下。如此的冰球乐趣，谁会不要呢?我已经快不行了……已经受不了了，游戏真的太好了，画面也很精细啊，我先继续游戏了。



评分 89

マーメイドメロディ-ぴちぴちピッチ

中文名称：人鱼旋律

项目	内容
发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年10月9日
售价	4800日元
类型	音感动作类
容量	128M
其他	——

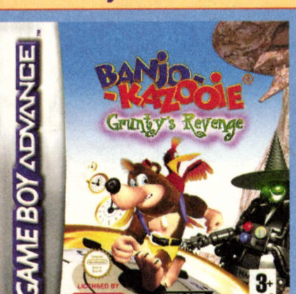
游戏评介：一款样子十分可爱的DDR类的游戏，游戏的模式有单人步调、三人步调、自编步调、观看模式和个人步调等模式。前三个模式是游戏模式。游戏的方法与DDR4一样，以6键模式进行游戏。至于，如果玩游戏就不用多说了……在箭头到达上方的箭头时，接下相应的按键就行了嘛˜。并且在游戏时，画面上还有歌词显示哦。只要玩家游戏点数达到对方的要求后，就能够观看刚才游戏过的歌曲的MV。另外，游戏中的歌曲也是全程语音哦，哈可爱呢。强烈要求读者让你的GF玩玩，MM限定哦˜。



评分 87

Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

中文名称:斑卓熊复仇记



项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年10月14日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——

游戏评介：真的很让人吃惊，竟然是使用2D画面呈现3D效果做得如此之好！给人的感觉就是在玩一款真正的3D动作类游戏一样，强！游戏的音乐处理感觉十分地搞笑，怎么说呢，有点比较难形容，自己去听一下就知道了！不过，可别被游戏中的配音"啊，嗯，啊，嗯"给吓到了哦，游戏中的角色对话是采用真人发声，只是发"啊"、"嗯"之类的声明，带以字幕的形式来表现。游戏中，Banjo的新的动作命令必须是学到新的指令后才能使用。



评分 81

魔探偵ロキRAGNAROK～幻想のラビリンス～

中文名称：魔侦探洛基 幻想迷宫



项目	内容
发售地点	日本
厂商	J・WING
发售日	2003年10月16日
售价	4800日元
类型	迷题世界AVG
容量	32M
其他	——

游戏评介：AVG段的画面的表现一般，BGM令人不爽，太垃圾了。在第一话开始之后的独立行动期，是使用RPG的概念制作的，好小的人啊……并且，整体的效果，觉得是GB或者说是FC上的水平，人物不动也会原地踏步走，汗颜！这样的游戏实在不怎么愿意说下去了，看来，果真是游戏ROM的实际大小所造成的后果吧……游戏竟然还卖5800日元……晕了！不过，有玩家喜欢玩谜题推理类的游戏的话，这款作品试试也无妨，反正我看着游戏的画面就不爽……



评分 50

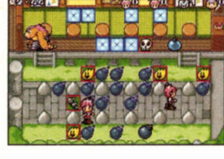


ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション

中文名称：炸弹人杰达斯 游戏收藏集



项目	内容
发售地点	日本
厂商	HUDSON
发售日	2003年10月16日
售价	4800日元
类型	迷你游戏
容量	64M
其他	通信连接线



游戏评介：全部整合在一起之后的《炸弹人》在GBA登场！倍增许多有趣的要素的弹珠台模式、可以与朋友进行通信炸弹人对战模式。另外还有很多迷你的口袋游戏，都是玩家梦想中的游戏哦。画面就不用去说了，风格如此可爱嘛，嘿嘿。另外，游戏中的"图片"模式需要在弹珠台模式以及口袋游戏中刷新最高记录后，在这个模式内使用追加一些新的图片，来吧，大家一起来集齐所有炸弹人图片吧。最后要点出的是：游戏可以无卡操作时，可以从其他GBA上拷贝"口袋游戏"数据。拷贝过来的游戏，全部是有16种，与自己的好朋友一起玩射击、赛车等联机对战游戏吧。



评分 94

Crouching Tiger, Hidden Dragon

中文名称：卧虎藏龙

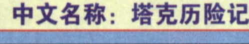


项目	内容
发售地点	美国
厂商	Ubi Soft
发售日	2003年10月17日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：由李安导演的2001年度奥斯卡最佳外语片、最佳摄影、最佳艺术指导、最佳作曲奖的同名电影《卧虎藏龙》游戏GBA版。游戏基本上保留了中国武术在电影上的动作精髓，在动作的表现上，感觉有点飘飘然了。还有一条和三国无双差不多的能力槽，在能力槽满了可以发动无影腿之类的攻击。音乐以电影原声为基础，十分不错。游戏在难度的设计上稍稍简单了点，一般没有失误是死不了的。

评分 68

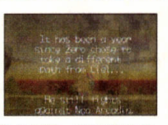


Mega Man Zero 2

中文名称:洛克人ZERO 2



项目	内容
发售地点	美国
厂商	CAPCOM
发售日	2003年10月20日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	通信连接线



游戏评介：《洛克人ZERO 2》的美版，本作是卡普空为GBA量身定做的原创ZERO第二作，本系列风格上以华丽著称，画面堪称完美，主人公ZERO君的造型及出招酷极。系统的强化是本作最大的亮点，EX技也有够养眼爽快的。本作中总共有十套特殊装甲，而取得的条件不尽相同，有的几近苛刻，这无疑增加游戏的耐玩度。但也或多或少存在着一些需要改进的地方，比如说本作中居然没有蹲这个概念，实在是有点令人汗颜啊。话说回来，本作中除了初始模式外穿版后还有两种难度模式啊，还嫌不难？

评分 92

Tak and the Power of Juju

中文名称：塔克历险记



项目	内容
发售地点	美国
厂商	THQ
发售日	2003年10月20日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：一款带有印第安风格的动作游戏。真不懂这样的ACT，美国佬怎么会算入AVG呢？游戏的进行方式很简单，也就是跳与攻击，攻击的最早方式是吹竹筒，能让敌人暂时昏迷。在画面的处理上比较一般，游戏LOGO使用了3D图的概念，寒。在游戏实际操作中，特别是第一次时，很容易会不知不觉地就被攻击了，然后又不知不觉中OVER了。在复活时与GAME OVER时的细节处理还是比较不错的，有点搞笑。总体来说，还是一般，有兴趣的可以一试。

评分 78

Super Mario Advance 4:Super Mario Bros.3

中文名称：超级玛利奥4



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Nintendo
发售日	2003年10月21日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	32M
其他	通信连接线



游戏评介：不朽的经典之作再次降临GBA，15年前风靡全球的马里奥3又回来了！不逊于SFC版的画面和优秀于SFC版的音效证明了老任的移植态度，而众多GBA版的原创要素，尤其是e卡片读取系统的引入大大增加了游戏的张力。完美的关卡设计，足够激发玩家挑战欲的游戏长度，出色的音乐构成了本作，无论你是否玩过FC、SFC的版本，都没有理由错过本作。喜欢英文版的朋友们快来一起体验一下宫本大师"跳跃的乐趣"吧！

评分 93

Teenage Mutant Ninja Turtles

中文名称：忍者神龟



项目	内容
发售地点	美国
厂商	KONAMI
发售日	2003年10月21日
售价	29.99美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：在制作这款游戏之前，我想已经有很多人忘了这世上有忍者神龟这东西了吧。KONAMI在一口气就制作了PS2、GC、XBOX、PC和GBA五个版本，让整个世界都在忍者神龟的游戏包围之下，这就是全机种制霸！游戏的家用机版与PC版是相同的。GBA版的游戏，画面虽然是2D的横板游戏，整体效果还是十分出色的。在第3个小关，游戏采用了相对而言是一种迷你游戏的方式进行，比如Donatello是横版射击游戏、Leonrado是射击打机器狗之类的，非常有趣刺激。

评分 79

レジェンド オブ ダイナミック 豪翔伝 崩界の轮舞曲

中文名称：豪翔传 崩界轮舞曲



项目	内容
发售地点	日本
厂商	BANPRESTO
发售日	2003年10月24日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	64M
其他	——



游戏评介：日本永井豪与石川贤两大巨匠的人物角色就又同《机战》一样大集结，以RPG的形式在GBA上登场。登场角色有130名以上。游戏的故事情节是由日本ダイナミック策划监修的完全原创作品。完全再现了原作的名场景，以及在战斗中插入高魄力的特写插入，绝对是FANS再也找不到的这么一款游戏了。有配音的话，就更强了，神谷明的喊叫最高啊！游戏在音乐的处理还不错，相对机战D来说就……逊色了些。游戏强烈推荐！

评分 81

オリエンタルブルー 青の天外

中文名称：天外魔境 青之天外



项目	内容
发售地点	日本
厂商	任天堂
发售日	2003年10月24日
售价	4800日元
类型	RPG
容量	128M
其他	通信连接线



游戏评介：《天外》系列的GBA最新作，游戏的建筑、民风等世界观是由日本、中国以及蒙古等亚洲国家混合而成的。另外，游戏采用了"自由剧情系统"，是整个天外系列的第一次。游戏虽然是128M的，但笔者一直觉得，画面与FC上有的一拼，太小了的样子，寒死。另外，本作的战斗方式与"マ石"（魔石）系统，有抄袭ATLUS的《真・女神转生》的嫌疑，并且，音乐的处理上也太"MIDI"化了，单调死了。不过，好游戏还是好游戏。游戏不在画面，而在于世界观与其内涵。评分上，音乐的分是扣定了，所以没有在90分以上，这个也不能说我们不重视大作的哦！

评分 89

Top Gear Rally

中文名称:超越颠峰赛车



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Kemco
发售日	2003年10月27日
售价	29.99美元
类型	RAC
容量	32M
其他	通信连接线



游戏评介：KEMCO发售的《トップギア・ラリーSP》的美版，与日版相比并无太多变化，毕竟在画面的表现力上，GBA上的RAC无论如何都无法与家用机上的同类游戏相提并论。对于RAC来说，最重要的还是操作感，游戏的场景很多，包括了土地，沙地，雪地，城市等几个有代表性的赛道，并且在不同的赛道上玩家都能够感受到显著的差异。可能是为了照顾玩家不要因为画面过于模糊而看不清赛道，在过弯时还会有人语提示，这应该是厂商很有诚意的设计。

评分 78

みんなのソフトシリーズ ZOOO

中文名称：ZOOO



项目	内容
发售地点	日本
厂商	SUCCESS
发售日	2003年10月31日
售价	4800日元
类型	PUZ
容量	32M
其他	——

游戏评介：没想到，这游戏竟然是MSN Messenger上的"珠宝奇侠"同样的系统！游戏主要采用的是"珠宝奇侠"游戏的计时游戏的方式，玩家需要做的是在出现的可爱的动物头像中，做一次交换后，方向由自己选择，把3个以上的动物抓起来（＝消失），如果没有达到可以消失的要求的话，头像会自动归位。在达到一定等级以上时，倒计时的速度便会加快，难度也就因此而增加。这款游戏在计时游戏的状态下，当出现不可能出现有消失了的组时，便会重新排出，不会GAME OVER的。另外，还有正常模式（无时间限制，但是没有可消失的组的话，就会GAME OVER）等5种游戏模式。

评分 80

みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀

中文名称：大众麻雀



项目	内容
发售地点	日本
厂商	MTO
发售日	2003年10月31日
售价	4800日元
类型	TAB
容量	32M
其他	通信连接线、1卡游戏



游戏评介：MTO公司制作的"大众的游戏系列"第1弹，游戏是在日本也是十分普及的麻雀游戏。游戏对战中的对手CPU有，喜欢七对子的"ロン"、喜欢清一色、混一色的"テツヤ"等个性分明的人物7人。在对战中，CPU的表情也是丰富多彩的，加上有"碰"、"吃"等配音，使得游戏更具有可玩性。游戏的系统有"自由对战"、"麻雀大会"和"通信对战"。麻雀大会可以算是故事模式，游戏也能锻炼玩家的玩麻雀的能力，如果想与朋友一起来玩的话，选择通信对战即可。不过，不要玩过火喽，麻雀游戏虽好玩，可以练脑子（脑力活动..脑力体育运动），不能太贪玩的哦！

评分 85

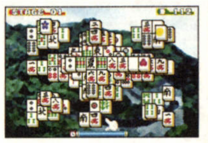


みんなのソフトシリーズ 上海

中文名称:大众的游戏系列 上海



项目	内容
发售地点	日本
厂商	SUCCESS
发售日	2003年10月31日
售价	4800日元
类型	PUZ
容量	32M
其他	——



游戏评介：益智类游戏中的常客《上海》，以前常常在街机厅看到这游戏，这次游戏在"大众的游戏系列"在GBA上发售。本作只是选择2块相同的麻雀牌就能消除，就是这么简单。游戏的规则也很简单，在最外部的，在左右两边没有其他牌就可以选择。在时间的限制内，把台面上的牌全部消除的简单游戏。游戏中麻雀牌的立体感的画面，在GBA上堆起来，还不错的效果。游戏的光标有5种不同的效果，在选择麻雀牌时的光标可爱的动作也很有意思。另外，游戏还有一个模式叫做"进攻记录"的，其实也就是挑战最高的场影记录分的，自己与自己的挑战。いいですね～！

评分 79



本月新闻记事

—5日—

美SCE会社于11月4日在美国纽约召开“SCE会社经营方针说明会”,会上SCE会社代表取缔役社长久多良木健上台公开了预定于2004年末发卖的新携带型游戏主机PSP的设计概念图,自图中可估计出设计中的PSP大致大小为长19cm,宽7cm左右的横长型。

—13日—

任天堂会社发表2004年3月中间期（2003年4月1日-2003年9月30日）连结决算，营业额2114亿日元（比去年同期增加1。6%），营业利益288亿日元（比去年同期增加3。0%），经常损失58亿日元（去年同期经常利益84亿日元），纯损失29亿日元（去年同期纯利益190亿日元）。

另外发表了通期（2003年4月1日-2004年3月31日）业绩预想，营业额5500亿日元（比去年同期增加9.1%),营业利益1150亿日元（比去年同期增加15%），经常利益950亿日元（与去年同期持平），纯利益600亿日元（比去年同期减少11%）。

日本Pokemon公司为了庆祝Pokemon Center开站满五周年纪念,因此推出GBA新型机GBA SP的最新颜色橘色主机，而且在这款橘色GBA SP中还加印口袋妖怪Achamo的可爱图案供玩家收藏。而如今根据Pokemon公司表示，将再推出两款原创GBA SP主机登场，而且这两款原创新色主机还是11月28日预定在欧洲发售的同色红、蓝新主机。这次新推出的两款主机，分别以「口袋妖怪 红&蓝宝石」的两只口袋妖怪Groudon与Kyogre为设计主题，同时官方也预定将推出分别各自推出一个特别同捆版，内容包括主机套等等，预定14000日圆。

—18日—

据SQUARE ENIX宣布表示，由其以1997年发售的「最终幻想 战略版」为主题而制作，并在GBA上发售推出的SRPG「FFTA」，如今在全世界的累积出货套数突破150万套的惊人成绩，其中日本约46万套，美国约76万套，欧洲33万套左右。

—27日—

GameTec推出了新款掌上游戏主机产品，该产品采用微软的Windows?CE。Net操作系统，具有2.8英寸彩色液晶屏，具有1个8向手柄和6个游戏按钮，同时提供MP3/MPEG-4播放、数码照相、SMS/MMS短信、GPS定位等功能，提供蓝牙接口，采用Mophun的3D图形芯片。

该产品的上市日期以及售价均未公布。

サンリオピューロランド オールキャラクターズ

中文名称：桑瑞尔明星集合



项目	内容
发售地点	日本
厂商	TOMY
发售日	2003年11月1日
售价	4800日元
类型	ETC
容量	32M
其他	对应GBA通讯线



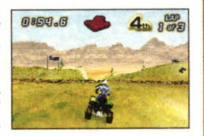
游戏评介：著名的桑瑞尔公司(Sanrio)旗下以明星猫哈喽・凯蒂为首的85位人气明星在本作中登场亮相，使游戏吸引了不少女性和低龄玩家的眼球。游戏的基本进行方式类似于《大富翁》系列，玩家要想在游戏中取胜的话，除了要有一定的技术外，很大程度上还要依靠良好的运气。此外，在本作中还含有大量的迷你游戏，本作中共有5个大关卡，每关有5个迷你小游戏，每次完成游戏后即可获得明星卡片，如果能在每个关卡的迷你游戏中获得最高分的话，还会获得特别卡片，这也使本作中玩家可得到的卡片种类达到了95种，喜欢收集的玩家应该可以满意。



Quad Desert Fury

中文名称：沙漠狂暴人竞技赛

项目	内容
发售地点	美国
厂商	Majesco Sales Inc.
发售日	2003年11月1日
售价	29.90美元
类型	RAC
容量	32M
其他	——



游戏评介：谁也想不到本月的第一款美版游戏的质量竟然会如此之差！游戏画面制作乍看还算不错，确实给人以一种比较震撼的感觉。但是，随着游戏的不断深入，原本还算是马马虎虎的画面忽然变得跳跃性极强，使人有一种玩3分钟就必须要上眼药水的感觉。其次是本作的操作感比较差，要想让车子按着自己的意愿前进是很不容易的。也许有人会认为这是所谓的高难度，但是此种"高难度"实在是让人无法忍受。

评分 30

Fire Emblem

中文名称：火炎纹章-烈火之剑



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Nintendo
发售日	2003年11月3日
售价	29.90美元
类型	SLG
容量	128M
其他	——



游戏评介：老牌游戏厂商任天堂旗下的经典名作的英文版在这个刚刚开始的冬天里燃起了一把"烈火"。作为单纯的美版游戏，本作与日版并无太大的不同之处，其画面和音乐依然保持了与日文版一样的优秀品质，作为任氏旗下的老牌家臣之一，《火焰纹章》一直保持着很高的品质，并且已经征服了大批玩家的心，虽然本作只是一部单纯的美版移植游戏，但是，相信本作的出色品质一定会让那些欧美玩家领略到《火焰》系列的独特魅力！

评分 92

Lizzie McGuire: On the Go!

中文名称：莱吉麦克古尔-动力无限



项目	内容
发售地点	美国
厂商	Disney Interactive
发售日	2003年11月4日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	32M
其他	——



游戏评介：本作的人物造型与著名卡通片《加菲猫》中的人物造型极其相似，让人觉得非常滑稽、可笑。但是游戏的画面制作却不能让人满意。因为它虽然追求色彩上的鲜亮，可是由于制作粗糙而使本游戏的画面看起来十分模糊，让人觉得自己的眼睛很不舒服。本游戏的内容主要就是那些下棋、捡东西之类的迷你游戏。虽然我们不该对小品游戏要求过高，可是这样的游戏是否真的能给厂家带来利润还是值得人们怀疑。总之一句话：向5岁以下玩家推荐！

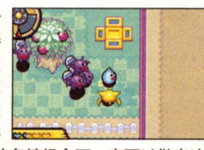
评分 30

スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团

中文名称：元气的史莱姆——冲击的尾巴团



发售地点：日本
厂商：S·E
发售日:2003年11月14日
售价：5800日元
类型：A·RPG
容量：64M
其他：GBA通讯线



游戏评介：相信玩过《勇者斗恶龙》系列的玩家们一定都会记得游戏中那个每次都是首先登场来为大家奉献经验值与金钱的史莱姆吧？一直身为配角的它这次终于在本作中得到了独挑大梁的机会，也过了一把主角瘾。在游戏中，玩家的任务是靠自己的机智敏捷来帮助可爱的小史莱姆拯救被可恶的尾巴团掠走的同伴们。你可别小看这只相貌平平的史莱姆哦！在玩家的多键组合下，它可以做出冲撞、投掷等各种有趣的动作，并以此为武器来与尾巴团较量。这些动作比较富于想象力，只是想象一下史莱姆那水滴般圆圆的身体被拉长后的样子，就会让人觉得好笑。

评分 90

こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ～子犬のこころ育成ゲーム～

中文名称：小狗的初次散步——培养对狗崽的爱心



发售地点：日本
厂商：TDK
发售日:2003年11月14日
售价：4800日元
类型：SLG
容量：64M
其他：——



游戏评介：在游戏中玩家的任务是养育一只可爱的小狗，玩家除了要经常地对小狗说话，与它交流感情之外，还要及时给它做清洁、喂食物以及打扫它的活动地盘——庭院。当然，玩家还可以训练小狗做一些动作，或是带着它到街道中散步，引发一些事件。仅仅是照顾好小狗是远远不够的，玩家还要不断地对小狗进行教育。如果它很听话，玩家一定要表扬它；不过，如果它在院子里便便的话，那也一定要及时批评它。游戏中有多条小狗可供玩家选择，虽然它们形态各异，但是它们的表情和动作都是非常可爱的。试想，如果能有这样一只不需花费太多精力去照顾的可爱小狗陪在身边，又有谁会不高兴呢？

评分 70

Mario & Luigi: Superstar Saga

中文名称：马里奥与路易-超星传说



发售地点：美国
厂商：Nintendo
发售日：2003年11月17日
售价：29.90美元
类型：RPG
容量：128M
其他：GBA通讯线



游戏评介：为了榨干玩家口袋里的最后一分钱，任天堂不惜让万年倒霉公主“碧奇”再次被人暗算，而我们的老朋友——马里奥和路易这两个兄弟当然又要义不容辞地担负起助弱扶危的任务了。本作偏重于动作，马里奥的一举一动仍然是那么的可爱，让人倍感亲切。而将动作自然地融入游戏的整体中，也体现了任天堂对游戏的驾驭能力。此外，在游戏中还可以选择水管游戏，把这个老游戏加入其中，也算是给玩家们的特别礼物吧！

评分 93

Star Wars: Flight of the Falcon

中文名称：星球大战-猎鹰飞行队



发售地点：美国
厂商：THQ
发售日：2003年11月18日
售价：29.90美元
类型：STG
容量：64M
其他：GBA通讯线、与GC连动



游戏评介：如果你想要体验驾驶“星球大战”中最新型的战机——千禧之鹰的快感，如果你想要知道穿着黑色皮革背心和紧身的战士的感觉，那么这里正好有一款游戏适合你。在这款充满挑战性的游戏中，你将驾驶心爱的战机击溃帝国军的舰队，并且重新改写雅文以及安多尔战役！游戏将通过14个战况激烈的场景再现了你所熟悉的"星战"的世界，其中有外太空的战斗，也有行星表面的激战。同时可以在战斗中对战机的武器与护盾进行升级以提升威力。

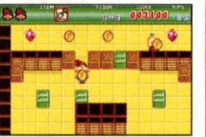
评分 53

みんなのソフトシリーズ ひょっこりひょうたん島 ドン?ガバチョ!大活跃の巻

中文名称：突然出现的冰火岛 大显身手的东·卡巴乔！



发售地点：日本
厂商：MTO
发售日:2003年11月21日
售价：3980日元
类型：ACT
容量：32M
其他：——



游戏评介：想必很多朋友都玩过《搬箱子》之类的游戏吧？这类游戏以其简单但富于趣味性的风格吸引了一大批玩家，尤其是女性玩家和低龄玩家。有鉴于此，此类作品一直是长出不衰，本作就是其中的一款。游戏的剧情比较简单，只是镇上的人派卡巴乔去夺宝而已。敌人的造型是Q版的，再加上轻松的音乐，使人感觉非常清新。不过，别以为自己可以轻易通关，因为本游戏的关卡设计得十分巧妙，玩家必须获得版面中的所有宝物才能通关，而与此同时玩家还要小心对手的攻击和其对宝物的抢夺，当然，除了躲避之外，玩家也可以用箱子或宝物来攻击敌人。

评分 75

ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3

中文名称：米老鼠与唐老鸭的魔法冒险3

发售地点：日本
厂商：CAPCOM
发售日:2003年11月21日
售价：4800日元
类型：ACT
容量：32M
其他：GBA通讯线



游戏评介：如果被问道谁是世界上人气最高的卡通人物？相信很多人一定会不假思索地脱口说出"米老鼠"或者"唐老鸭"吧！这次，它们在卡普空的全力包装下再次登陆GBA，又一次开始了冒险之旅。本游戏秉承了迪斯尼动画的一贯风格，画面制作得比较精致，音乐的效果也比较理想，给玩家以一种看卡通片的感觉，在游戏中，玩家可以操纵自己喜欢的米老鼠或唐老鸭通过跳跃、投掷等动作来消灭魔法冒险中的敌人，以求完成旅行。游戏中人物的动作自然流畅，操作感也比较好。别以为本作只是靠卡通明星赚钱，其实它的难度也不低。如果不多下点工夫的话，即使是动作达人也别想轻松通关！

评分 77

マリオ&ルイージRPG

中文名称：马里奥与路易RPG



发售地点：日本
厂商：NINTENDO
发售日:2003年11月21日
售价：4800日元
类型：A·RPG
容量：128M
其他：GBA通讯线



游戏评介：既然GBA是任天堂的产物，那么在它的游戏软件中当然不会少了马里奥这位任氏家族的王牌形象代言人的身影。这一次他带着弟弟路易再冲GBA，誓要在日本玩家中再掀销售狂潮。本作其实是《超星传说》的日文版，与英文版相比，其变化并不明显。在本作中，马里奥的一举一动仍然是那么的可爱，让人备感亲切。他与路易之间的兄弟协作使得游戏变得更加有趣，也要求玩家在游戏时要多动脑筋。此外，玩家在本作中依然可以与美版一样选择怀旧的水管游戏。将人物动作自然地融入游戏的整体中，充分体现了任天堂对游戏的驾驭能力，只有玩过本作，你才会更深刻地理解游戏性的含义。

评分 92

パズにん～うみにんのパズルでにむ～

中文名称：魔幻弹力球



发售地点：日本
厂商：Metro3D
发售日:2003年11月21日
售价：4800日元
类型：ETC
容量：64M
其他：GBA通讯线



游戏评介：在素有动漫王国之称的日本，漫画中的人物经常会成为游戏的主角。本作就是一款根据动漫改编而成的撞球风格的桌面游戏，游戏的主角是在日本颇有名气的海人一族。在游戏中，共有剧情和挑战两种模式供玩家选择，但无论选择哪一种模式，都要求玩家操纵海人们在有限的时间里通过在狭小的空间内的不断弹撞来救出自己的同伴。本游戏　有一定的难度，因为玩家只能通过碰撞与主角颜色相同的同伴来解救它们。要想解救不同颜色的同伴，就需要通过碰撞变色块来变换颜色，但在这些过程中玩家还需小心空间中的死亡标志。总的来说，本作还算成功，至少它可以使人在一段时间内得到短暂的放松。

评分 72

SDガンダムGジェネレーション アドバンス

中文名称：SD高达G世纪A



发售地点：日本
厂商：BANDAI
发售日:2003年11月27日
售价：5800日元
类型：SLG
容量：128M
其他：——



游戏评介：被任天堂注股的BANDAI终于把自己的看家作品——SD高达G世纪系列最新作放到了GBA上，游戏充分发挥了GBA完备的2D表现机能，承袭WSC上《独眼高达》的游戏系统也是各掌机的SD诸作中相对比较完善的，可以通过索敌不断地锻炼机师能力和补充新机体是该系统的一大特色，战场上敌机的捕获、新机体的组合开发依旧是本作的最大可玩点所在，而且本作中大家还可以和以前一样以全人物全机体图鉴收集为最高目标。话说回来，本作的最大缺点还在于登场人物太少，流程过短，一些机体的战斗动作缺少机战系列的那种动感，感觉将来的最新作还应该有更大的进步空间。

评分 85

みんなのソフトシリーズ　テトリスアドバンス

中文名称：大家的软件系列-俄罗斯方块A



发售地点：日本
厂商：Activision
发售日:2003年11月28日
售价：3480日元
类型：PUZ
容量：32M
其他：GBA通讯线



游戏评介：不知道是不是因为越简单的事物就越有魅力的缘故，《俄罗斯方块》这款游戏从发售至今虽然已经陪伴玩家走过了十数个寒暑，但是仍然深受广大玩家的喜爱。在岁末之前，《大家的软件系列》终于在GBA上推出了专用的《俄罗斯方块》，这就给了众多玩家一个重温旧梦的机会。虽然地球人都知道本游戏的玩法，但是并不是每一个玩家在游戏时都能获得优异的成绩。要想获得高分，不仅要有机敏的反映和清醒的头脑，更要有良好的计算和预判能力。游戏在画面上进行了一定的强化，但是由于受到游戏本身的一些限制，看上去并无任何特别之处，但伴奏音乐明显比以前有所提高。

评分 70

ハムスター物语3EX.4.スペシャル

中文名称：仓鼠物语3EX4 特别版



发售地点：日本
厂商：Culture Brain
发售日:2003年11月28日
售价：4800日元
类型：育成
容量：不明
其他：GBA通讯线



游戏评介：本作是极受女生欢迎的《仓鼠物语》系列的最新版，其主要部分由增加了剧情的《仓鼠物语EX3》和改系列的最新作《仓鼠物语4》组成。除此之外，游戏中还增加了作为特别版出现的《和仓鼠在一起》，使本作的整体剧情显得更加丰富。在前两种模式中，那些可爱的小仓鼠们将逐一登场，分别让玩家体会不同的乐趣，在一个软件中获得两个游戏的快感。而在特别模式中，玩家还可以进行占卜等迷你游戏，更可以与朋友一起来进行游戏。对系列的FANS来说，本作绝对可以说是一款比较超值的作品！



评分 73

エフゼロ ファルコン传说

中文名称：F-ZERO——法尔康传奇



发售地点：日本
厂商：NINTENDO
发售日:2003年11月28日
售价：4800日元
类型：RAC
容量：128M
其他：GBA通讯线

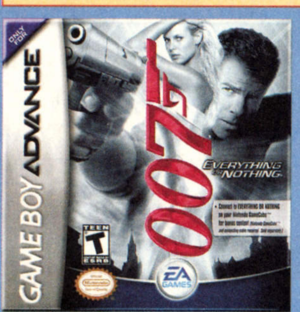


游戏评介：让众多玩家望眼欲穿的任天堂大作《F-ZERO》终于发售了！作为任天堂的一部大牌儿竞速游戏，本作的确没有辜负玩家的期望，表现出了良好的品质。游戏的画面比较漂亮，飞行器的造型也是酷劲儿十足，而比这些更能吸引玩家的就要属它那良好的速度性了。在本作中，每个机体的速度都较快，操作时的手感也是非常不错，再配上节奏强劲的音乐，能让玩家产生一种无与伦比的爽快感。此游戏的难度比较高，赛道的设计也十分巧妙，尤其是最能考验玩家驾驶能力的弯道暴多，而在游戏过程中，玩家在认真驾驶、力拼上游的同时，还要注意不断补充机体的能量，否则也会导致GAME OVER。

评分 88

James Bond 007: Everything or Nothing

中文名称：詹姆斯邦德007-得与失



发售地点：	美国
厂商：	Electronic Arts
发售日：	2003年11月28日
售价：	29.90美元
类型：	ACT
容量：	64M
其他：	——



游戏评介：2003年EA制作的“007”游戏在各机种全面出击，这其中当然也少不了我们的GBA了。在这款游戏中，玩家可以用邦德式的风格采取多种方法完成任务，还可以使用伪装，偷走敌人的身份证件，下达错误命令和其他间谍战术等技巧来代替武力来解决问题。在新的徒手格斗战中还可以像成龙大哥的电影中一样利用一切物体，如瓶子、椅子、工具、木版等道具来作战。游戏中将有多种交通工具代步，包括汽车、摩托车、直升机和坦克等。

评分 83

Mucha Lucha!: Mascaritas of the Lost Code

中文名称：三人组之丢失的密码



发售地点：	美国
厂商：	Ubi Soft
发售日：	2003年11月30日
售价：	29.90美元
类型：	ACT
容量：	32M
其他：	——



游戏评介：由于对官方来说极为重要的“代码：面具角斗”被人从露萨学校偷走，“马卡”三人组也因此踏上了寻找的历程，如果找不回来的话，他们都将被解雇！在游戏中，“马卡”三人组将在一些古怪的场景中探险，并且将最终面对多罗尔·库兹--这个令人畏惧的207房间（？）的领袖。游戏一共有四章，每一章又分为四个等级，包括露萨学校、巴克帕克山谷、乔治的面具世界和角斗场。游戏中敌人众多，要打倒他们可要着实费一番功夫。

评分 68

American Idol

中文名称：美国偶像



发售地点：	美国
厂商：	Codemasters
发售日：	2003年11月30日
售价：	29.90美元
类型：	ACT
容量：	128M
其他：	——



游戏评介：本作是一款音乐游戏，与其它音乐游戏不同的是，本作既不要敲锣打鼓，也不需翻滚跳跃，它是一款唱歌游戏。顾名思义，在游戏中，玩家要扮演一名美国偶像歌唱大赛的参赛者，通过准确的按键来唱出一首首优美的歌曲，以此打动评委，并最终获得优胜。游戏中的歌曲都是曾经名噪一时的佳作，其中包括《Bye Bye Bye》等热销曲目。要想唱好这些歌曲，玩家一定要眼明手快，否则就只会出现难以入耳的噪音。

评分 82

Medal of Honor: Infiltrator

中文名称：荣誉勋章-渗透者



发售地点：	美国
厂商：	Electronic Arts
发售日：	2003年11月30日
售价：	29.90美元
类型：	ACT
容量：	128M
其他：	GBA通讯线



游戏评介：“荣誉勋章”系列的最新作“渗透者”登场GBA。玩家将扮演吉克·莫非在5个不同的场景中大胆地与第二次世界大战中的轴心国势力进行周旋，并最终取得胜利。这是一款融合了冒险与动作成分的第一人称射击游戏。玩家将接触到众多真实和有名的武器：包括平常战斗用的各种枪械甚至还有坦克和吉普车！战斗在非洲以及东、西方前线展开；敌人AI给人较深的印象：他们会散开巡逻、拉响警报等很多真实动作和反应。

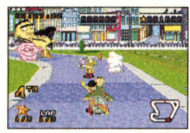
评分 79

Cartoon Network Speedway

中文名称：卡通网络高速公路



发售地点：	美国
厂商：	Majesco Sales Inc.
发售日：	2003年11月30日
售价：	29.90美元
类型：	RAC
容量：	32M
其他：	GBA通讯线


游戏评介：游戏中的人物造型充满了美式风格，给人以一种幽默感。游戏的画面简单粗糙，音乐也仅属一般。本作或多或少地受到了《马里奥赛车》的一些影响，在游戏时，玩家要不断地通过闪躲、跳跃等动作来逃过赛道上那一个又一个的陷阱和对手的追赶，获得优异的成绩。本作共有竞速、锦标赛和挑战赛三个模式供玩家选择，玩家除了可以通过不断取得优异成绩来找出隐藏赛道外，还可以通过连线与朋友分享本作的乐趣。

评分 69

Crash Nitro Kart

中文名称：古惑狼赛车

发售地点：	美国
厂商：	Universal Interactive
发售日：	2003年11月30日
售价：	29.90美元
类型：	RAC
容量：	64M
其他：	GBA通讯线

游戏评介：超级人气明星古惑狼再闯GBA，这次它是以赛车手的身份登场的。作为赛车手，古惑狼的魅力依旧。虽说本作的画面略显粗糙，音乐也只是一般，但是古惑狼以自己一贯的爽快的作风让人完全忘记了这些。本作中的赛车速度较快，其爽快感无需多说，赛道的难度也比较高，玩家除了要小心躲避路面上的沼泽等陷阱外，还要提防来自对手的暗算。总的来说，本作比较适合那些赛车达人。

评分 73



Dragon Ball Z: Taiketsu



中文名称：龙珠Z-对决

发售地点	美国
厂商	Atari
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	FTG
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：《龙珠Z》虽然已经是一部老漫画了，但是其强大的生命力实在令人钦佩。这不，又一部以《龙珠》为题材的格斗游戏登陆GBA。在本作中，玩家可以直接在悟空、贝吉塔等七名选手中选择一人来作战。人物的动作比较流畅，除了简单的拳打脚踢外，他们的成名绝技也得到了一定的体现。游戏的画面制作得比较精致，强劲有力的音乐节奏也使人热血沸腾。看来，这次《龙珠》的FAN们又要把自己的钱包掏空了！

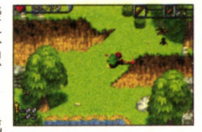
评分 79

The Hobbit



中文名称：霍比特人

发售地点	美国
厂商	Universal Interactive
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	32M
其他	——



游戏评介：从人物设定上看，本作似乎与指环王有些关系。不过从品质上看，本作却似乎并不需要借助大片的威名来促销。游戏的画面和场景设计都不错，只是音乐较为一般。游戏的主角是名为巴金斯的矮人，别看他个子小，可他的身手很好。无论是闪转腾挪，还是舞刀弄棒，他都能用潇洒的动作来完成。本作的动作难度并不太高，但是迷题的设定比较巧妙，玩家要经常通过动脑筋推动机关来寻找隐藏地带。

评分 70

Looney Tunes: Back In



中文名称：华纳明星总动员

发售地点	美国
厂商	Electronic Arts
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：游戏改编自同名动画电影，游戏中人们所熟知的人气卡通角色巴格斯与达菲鸭将结伴进行全球冒险。为了抵抗邪恶的ACME组织并且拯救地球，巴格斯与达菲鸭踏上了漫长的冒险旅程。玩家可以通过冲刺、跳跃、滑行等技能操作他们在地球上的各个角落寻找蓝色的猴型钻石。游戏中可以随时进行角色切换，利用巴格斯和达菲鸭各自的特长克服障碍物。除了他们两个，华纳的众多明星角色都将在游戏中登场，绝对让你眼花缭乱。而巴格斯和达菲鸭个性化的动作和表情都会让你在游戏中获得一份轻松和乐趣。

评分 70

Prince of Persia–The Sands of Time



中文名称：波斯王子-时之沙

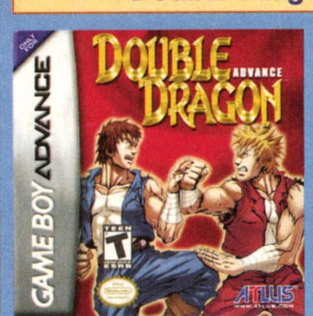
发售地点	美国
厂商	Ubi Soft
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	64M
其他	——



游戏评介：游戏带有非常明显的美式风格，游戏的画面比较细致，给人一种比较自然的视觉效果。人物造型具有西亚那种神秘浪漫的风情，让人情不自禁地对波斯文化产生了浓厚的兴趣。人物的动作比较多，主角可以自由地翻滚、跳跃，闪转腾挪，做出各种高难度的动作。游戏的难度比较高，除了重重机关陷阱之外，游戏中的一些关口还含有不少解谜成分。玩家要想顺利通关，不仅要反应敏捷，头脑灵活，还要经常地开动脑筋。

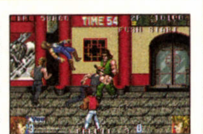
评分 84

Double Dragon Advance



中文名称：双截龙

发售地点	美国
厂商	Atlus
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	32M
其他	GBA通讯线



游戏评介：在红白机盛行的年代里，曾经有一款打斗动作游戏风靡中国，它就是双截龙。现在，这款曾经给无数中国玩家带来快乐的老游戏终于登陆GBA。游戏的画面与红白机相比有了明显的提高，人物造型个性鲜明。游戏保持了一贯的高难度，敌人无论是在人数还是在职业上都能给玩家造成不小的压力，不过，依靠主角的拳打脚踢、飞腿摔投，玩家还是可以应对自如的。相信很多中国玩家都会购买这款游戏，哪怕仅仅是为了那忘却的纪念。

评分 80

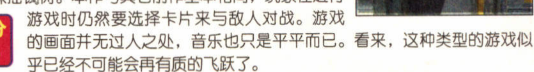
Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards



中文名称：游戏王-神之卡片

发售地点	美国
厂商	Konami
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	卡片游戏
容量	128M
其他	——



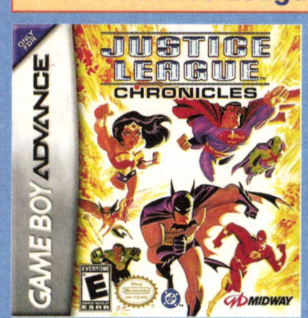


游戏评介：如果说有什么游戏能像《口袋妖怪》系列那样长寿且受欢迎的话，那么《游戏王》系列绝对可以算得上是其中之一。这个完全以卡片为卖点的游戏从发售至今已经为KONAMI赚进了数不清的钞票，成为了公司的一棵摇钱树。本作与其它前作基本相同，玩家在进行游戏时仍然要选择卡片来与敌人对战。游戏的画面并无过人之处，音乐也只是平平而已。看来，这种类型的游戏似乎已经不可能会再有质的飞跃了。

评分 75



Justice League Chronicles



中文名称：正义同盟战记
发售地点：美国
厂商：Midway Home Entertainment
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：这是一款标准的美式风格的动作游戏，游戏的主角是大名鼎鼎的银幕英雄——超人和蝙蝠侠等一干正义战士。游戏的剧情比较老套，无非是邪恶的怪人妄想统治地球，正义战士们挺身而出与其对抗。与其它的美版动作大作相比，本作的画面稍显粗糙，音乐也比较单调。不过，本作的手感还算说得过去，至少在与敌人打斗时可以给人一种爽快的感觉。只可惜游戏的难度不高，恐怕很难满足那些动作达人们的要求。

评分 44

Onimusha Tactics



中文名称：鬼武者战略版
发售地点：美国
厂商：Capcom
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：SLG
容量：64M
其他：——



游戏评介：CAPCOM公司著名系列作品“鬼武者”的GBA战略版终于登陆欧美！游戏描述了织田信长向各国展开侵略行动，继承鬼之血统的主角王仁丸为了粉碎信长的野心而展开了一场魔幻冒险之旅。本作的进行流程与一般SRPG差不多，攻击方式除了一般挥动武器的基础物理性攻击之外，还有每名角色独有的特技攻击，同时游戏中还加入高低差的地形设计，玩家可以有效利用地形效果来给予敌人更大的伤害。

评分 78

Harvest Moon: Friends of Mineral Town



中文名称：牧场物语-矿石镇的朋友们
发售地点：美国
厂商：Natsume
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：RPG
容量：64M
其他：——



游戏评介：本作是深受玩家喜爱的《牧场物语——米奈拉鲁镇的朋友们》的美版，与日版相比，本作并没有什么变化。玩家依然是要继承老爷爷的牧场，并要好好打理它，使它早日兴旺起来。当然，在牧场里并不是每天都要枯燥地和植作物、饲养禽畜、采挖矿石，在经营牧场的同时，玩家除了要与米奈拉鲁镇上的乡亲们不断地交流，还可以与镇上那些可爱的MM们谈情说爱、开校散叶呢！对于那些每日奔忙不息的朋友来说，休闲生活是很有必要的。

评分 96

SSX 3



中文名称：高山滑雪3
发售地点：美国
厂商：Electronic Arts
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：SPG
容量：64M
其他：GBA通讯线、与GC连动

游戏评介：EA果然不愧是体育游戏的老大，这不，它又推出了这款滑雪游戏。本作为了追求视觉效果而采用了3D技术，不过受限于GBA的机能未能带来冲击性的效果。游戏的操作性不错，玩起来手感很好。当然，它的难度也不低，玩家要想获得好的名次，不花些时间来练习是不可能的。玩家在游戏中可以通过按键组合来做出各种高难度的动作，如果获得高分的话，玩家也会得到巨大的成就感和无比刺激的爽快感。

评分 83

Beyblade Ultimate Blader Jam



中文名称：爆转陀螺王
发售地点：美国
厂商：Atari
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：ACT
容量：64M
其他：GBA通讯线



游戏评介：劲爆无比的陀螺王来了！相信不少玩家都曾经为《超级猴子球》着迷吧？本作的玩法与《猴子球》十分相似，玩家要控制不断旋转的陀螺顺畅地运行在各个关卡中，不断地获得新的道具。游戏的难度非常之高，每条赛道都是经过精心设计的，它们忽宽忽窄、高低不平，还有不少移动平台在空中悬浮。玩家要想在这些赛道上完成不同的任务，就必须得全神贯注地进行，稍不留神就会前功尽弃。

评分 74

Spy Muppets: Licensed to Croak



中文名称：木偶间谍-特遣青蛙
发售地点：美国
厂商：TDK Mediactive, Inc.
发售日：2003年11月30日
售价：29.90美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：继任天堂的小品游戏“瓦里奥制造”发售后大获好评以来，各厂商的跟风之作也如雨后春笋般冒了出来。这款由TDK Mediactive,出品的“木偶间谍-特遣青蛙”也是这股狂潮下的作品之一。游戏难度也分为简单、普通和难三级。而玩家的任务就是扮演一只青蛙，为了拯救世界而与三个BOSS展开了激烈的战斗，老掉牙的剧情。各种小游戏也没什么新意，画面也比较粗糙，实在是没什么好玩的。

评分 65



CIMA: The Enemy

中文名称：半兽敌人

发售地点	美国
厂商	Natsume
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	A·RPG
容量	64M
其他	——

游戏评介：游戏讲述的是在人族与兽族势不两立的时代，一列人族的列车误入兽族领地，从而引发了一系列的冒险。玩家的主要任务是要保护己方人员平安返回，并最终保护世界和平。由于游戏采用了即时战斗系统，玩家在同一时间内即要控制主角不断杀敌，又要指挥其他成员撤往安全地区，这就需要玩家动一些脑筋才行。作为一款美式风格的游戏，本作的画面比较精美，音乐也算不错，相信它可以让玩家满意，让我们期待它的续作吧！



评分 84

Terminator 3: Rise of the Machines

中文名称：魔鬼终结者3-机械的复活



发售地点	美国
厂商	Atari
发售日	2003年11月30日
售价	29.90美元
类型	ACT
容量	64M
其他	GBA通讯线、与GC连动

游戏评介：仅从游戏名称上来看，本作是根据大名鼎鼎《魔鬼终结者》系列影片改编而成的。但是，从游戏的关卡设定和故事情节上来看，本作似乎与电影并无太多关系，只是借助影片来提升知名度罢了。玩家要在游戏中操纵机械人来完成拯救任务，由于是机械人，所以其动作难免会有一些僵硬。不过，这并不会影响玩家的通关，因为那些机械敌人的动作更加迟缓。游戏的画面有些粗糙，音乐也是一般，无法体现影片中那震撼人心的感觉。



评分 69

12 2003

本月新闻记事

—5日—

■据KONAMI宣布表示，由其预定於2004年3月发售推出的GBA新作「网球王子2004」，也将像「网球王子2003」一样分成两个版本发售推出，而预定分成的两个版本将分别为「光荣金（Glorious Gold）」与「流行银（Stylish Silver）」，届时有兴趣的玩家不妨就多加注意一下吧。附带一提，另外在12月4日发售的GBA「网球王子」中也将预定收录「网球王子2004」的游戏体验版，让玩家能抢先玩到这款明年3月预定推出新作的最新内容表现。

■美国一家名为x－tra fun的软体公司表示，他们针对gba主机开发一个特殊套件研发成功，能让gba能够充当记事本、行事历、电话簿……等pda基本功能。这个名为“fgba”的产品，外表看起来像是一个gba卡匣，但是却能在这卡匣额外插上sd记忆卡，并进行gba－电脑的资料转移。

—10日—

■据日本Atari宣布表示，由其预定12月11日发售推出，定价4800日圆的GBA版「哥吉拉怪兽大乱斗GBA」，将推出3只原创怪兽模型同捆的特别版本，定价5200日圆，让玩家可以在收集游戏的同时一并收藏自己喜欢的怪兽。

—21日—

■据欧洲任天堂宣布表示，将把1995年11月21日在SFC上发售推出的「超级大金刚2」移植到GBA上发售推出，游戏预定2004年第2四半期在欧洲发售，至於美国或日本等地区是否也会引进这款移植作，目前则都还尚未公布。

■据美国任天堂宣布表示，为纪念GB在美国推出满14周年，因此决定在美国推出一款新颜色的限定版双色GBA SP主机，以回馈玩家之前的支持。目前这款双色限定版GBA SP预定将於2004年2月9日发售推出，定价99.99美金，至於美国以外地区如日本等地是否发售，则还有待官方之後公布才能明了。

—23日—

■在Take－Two的2004年游戏表里，我们欣喜的看到了GBA版的“横行霸道”也在其中，而官方发言人也证实，该游戏确实在开发中。但游戏的标题和发售日期就尚不知道，至于游戏的进行方式是否如GBC上的“横行霸道”一样采取2D俯视角度，发言人也没有透露。

—25日—

■据美国CAPCOM宣布表示，将于2004年春天在欧美推出一款GBA「洛克人?狂热合辑(Mega?Man?Mania)」，游戏中预定收录从1990年开始在GBA上发售的5款「洛克人」系列游戏，除了原创版（黑白）之外，另外还有重制的彩色版等都一并收录其中，对于玩家来说想必一定也会感到非常期待才是。

Sword of Mana

中文名称：新约·圣剑传说



发售地点	美国
厂商	SQUAREENIX
发售日	2003年12月1日
售价	29.90美元
类型	A·RPG
容量	128M
其他	——

游戏评介：这款拥有众多支持者的经典游戏在登陆GBA后终于推出了英文版，与日文版相比，本作几乎没有任何变化。游戏的主角依然是帅哥加靓妹，这自然是会受到欢迎的。本作的情节依旧是主角为了洗雪国仇家恨而与邪恶势力展开斗争。游戏的画面制作精良华丽，再配上悦耳动听的音乐，让玩家的感官得到不小的享受。游戏的操作感很好，人物的动作自然流畅，在杀敌时很是爽快。再辅之以出色的系统，本作的游戏性得到了进一步提高。



评分 96

あしたのジョー　まっ赤に燃え上がれ!

中文名称：明天的乔——斗志昂扬



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年12月4日
售价	4980日元
类型	ACT
容量	128M
其他	GBA通讯线

游戏评介：本作是根据著名日本漫画改编而成的一部动作类游戏。游戏的画面制作得还算不错，那略显粗犷的画风很好地衬托出了题目中透出的那种充满斗志的男子汉的气息，其音乐也比较好地完成了烘托气氛的任务。游戏中共有三种模式，第一种当然是剧情模式，玩家可以按着漫画中的剧情来完成此模式。第二种模式是单挑模式，玩家可以跳过剧情直接与游戏中的各位高手过招。不过，在最开始时，玩家只能与仅有的几名选手较量，只有将剧情模式通关后，玩家才能与其余的对手一较高下。如果有哪位玩家觉得只是与机器对战太过乏味的话，那么他还可以在联机模式中通过通讯线来与其他动作高手切磋一下。



评分 78

クラッシュ・バンディクーアドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?

中文名称：古惑狼A2



发售地点：日本	
厂商：KONAMI	
发售日:2003年12月4日	
售价：4980日元	
类型：ACT	
容量：64M	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：在本作中，古惑狼的表现可以用"风采依旧"来形容。因为它的动作依然比较丰富，除了基本的跳跃、旋转等动作外，配合游戏的场景还可以做出攀登、二段跳和飞檐走壁等高难度的动作；而在这些动作中，无论是跳跃、旋转，还是爬行钻洞，古惑狼的动作都是那么的流畅、自然，丝毫没有机械或僵直的感觉。在此基础上，再配合以制作精细的画面和充满动感的音乐，使玩家立时就充满了游戏的欲望。游戏中的关卡设计得比较有趣味性，除了一般的横向卷轴式的动作关卡外，还有玩法类似于《超级猴子球》那样的游戏关卡，从这一点上看，游戏的制作人员还是颇费了一番心思的。

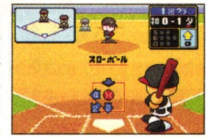
评分 82

パワプロクン ポケット6

中文名称：口袋实况棒球6



发售地点：日本	
厂商：KONAMI	
发售日:2003年12月4日	
售价：4980日元	
类型：SPG	
容量：64M	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：深受日本玩家欢迎的《实况口袋棒球》系列再次登陆GBA，立刻在掌机上掀起了一股强劲的棒球风暴。这是因为：在日本，棒球是一个超级有人气的体育项目，号称是国民运动，就像足球在我国的地位一样，从大人到小孩都非常喜欢它。游戏的画面制作得比较细致，音乐节奏轻快活泼，再加上全部的人物造型均采用大头版，所以给人以一种非常轻松的感觉。不过，这并不代表游戏的难度低，相反，玩家在游戏时必须反映及时、预判准确，才有可能获得胜利。如果稍有放松，就只会品尝失败的苦果。除此之外，游戏中还有不少迷你游戏可供玩家选择，如果一个人玩腻了，还可以与朋友连线对战。

评分 81

みんなの王子样

中文名称：大家的王子



发售地点：日本	
厂商：KONAMI	
发售日:2003年12月4日	
售价：4980日元	
类型：ETC	
容量：256M	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：本作作为该系列的一部小品性质的外传推出，其市场目标直指那些低龄玩家和女性玩家。在游戏的最初，玩家只能在青学、银华等三所学校之间游走，可以进行的游戏也就只有网球方块、拼图和找球三种而已。不过，随着游戏的深入，玩家可以选择的游戏也会不断地增加。不要以为随随便便就可以完成这些游戏哦！这些游戏虽小，但是却需要玩家认真对待。本作的最大卖点其实并不在游戏本身，而是那些超级帅哥们，加之本作采用了声优配音，更是要迷死那些FANS了！看来，本作的购买者们可以说是购买之意不在游戏，而在乎超级帅哥了，呵呵！



评分 80

ソニックバトル

中文名称：索尼克大战



发售地点：日本	
厂商：SEGA	
发售日:2003年12月4日	
售价：4980日元	
类型：FTG	
容量：128M	
其他：对战线	



游戏评介：本作沿袭了《索尼克》系列游戏的一贯风格，其画面制作比较精美，音乐节奏动感十足，着力突出游戏中的那种爽快的感觉。在本作中，索尼克和它的伙伴们可谓是各个身手不凡，它们动作比较丰富，既有抡拳飞腿，也有类似《龙珠》中的气功波，而游戏不错的操作感和其带来的爽快感也会让玩家感到满意。不过，也许是因为不是武行科班出身的缘故吧，靠速度起家的索尼克们现在虽然也象模象样耍起了功夫，但他们的一招一式总是显得有些僵硬，让人不禁想到了好莱坞的某些所谓的动作大片。在这个新人辈出的时代里，老明星的魅力还能维持多久呢？就让本作来检验一下好了！

评分 77

冒险游记プラスターワールド 传说のプラストゲートEX

中文名称：冒险游记－传说之门



发售地点：日本	
厂商：TAKARA	
发售日:2003年12月4日	
售价：4980日元	
类型：RPG	
容量：不明	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：在本作的主人公粉碎了海尔斯兰古的野心后的两年内，世界似乎再一次恢复了平静。然而，从阿里斯偶然得到的壶中逃出来的神秘的影子使世界再一次陷入了黑暗之中。为了夺回失去的和平，主人公不得不再一次踏上了征程。本作中出现了一些新登场人物，其剧情得到了进一步的丰富；在此基础上，游戏中又加入了不少新的怪物，它们能力各异，玩家要认真对待。另外，在游戏的过程中，玩家还可以与2-4个朋友进行联机对战，看看究竟谁是NO.1。

评分 70

シナモロール ここにいるよ

中文名称：芍药君在这里哦！



发售地点：日本	
厂商：Imagineer	
发售日:2003年12月5日	
售价：4800日元	
类型：ETC	
容量：32M	
其他：——	



游戏评介：在动漫满天飞的日本，只要游戏厂商愿意，任何动画都可以被改编为游戏。不信？那你就来好好地看看本作吧！在本作中，主角是一位名叫芍药的长着两只长耳朵的可爱的小狗，大家不要小看它，据说它在日本可是有不少FANS的哦！游戏的内容主要是拼图，玩家的任务就是要将被错位放置的小狗们的拼图按着正确的顺序放回原位。游戏的画面简单清晰，有一种蜡笔画的感觉，再配上轻松的音乐，让人在游戏时感到心情舒畅。此游戏的难度并不是很高，玩家只要稍微细心一点儿就应该可以顺利通关，这可能会使一些喜欢挑战的朋友感到不满。



评分 38

シルバニアファミリー 妖精のステッキとふしぎの木 マロンイヌの女の子

中文名称：妖精之杖——不可思议的大树



发售地点：日本	
厂商：Epoch	
发售日:2003年12月5日	
售价：4800日元	
类型：ETC	
容量：64M	
其他：——	



游戏评介：在游戏中，玩家需要扮演一只可爱的小动物，通过操纵它度过每一天来体味人生中那些平凡的日子。游戏中的画面制作得较为一般，但是音乐却是非常的温馨祥和，让人听后心中产生出一种非常舒服的感觉。游戏的人物造型比较简单，且明显倾向于低幼化，这使得本作不得不把目标市场指向低龄玩家。其实GBA上类似于本作的游戏似乎也有不少，这些游戏通常都是为那些小朋友们制作的，对于成人来说似乎没有什么吸引力，要想取得惊人的销量恐怕是绝对不可能了。对于中国玩家来说，由于本作中的日文暴多，所以，如果口袋不是很鼓的话，还是要三思而后行的啊！



评分 58

学园战记ムリョウ

中文名称：学园战记无量



发售地点：日本	
厂商：MTO	
发售日:2003年12月5日	
售价：4800日元	
类型：AVG	
容量：不明	
其他：——	



游戏评介：由于目前正在日本NHK电视台播放的卡通片《学院战记无量》受到观众们的一致好评，因此，游戏厂商立刻将其改编为游戏，并在GBA平台上推出。玩家要扮演一位转学至御统中学的转校生，并可在村田始等出场人物中选择一人作为自己的同伴。而玩家的任务就是要在天王市内通过不断地获取情报来解开与御统中学有关的层层迷雾。游戏的剧情设计沿用原作，一共分为7个故事，也就是说，玩了本作就等于看了原作。由于改编自卡通，所以本作的人设和画面都比较不错，卡通FAN不妨一试！

评分 78

ガチャステ!ダイナデバイス2 フェニックス

中文名称：怪兽蛋2—凤凰版



发售地点：日本	
厂商：Rocket Company	
发售日:2003年12月5日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：32M	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：游戏总共分为两个版本，本作是其中的凤凰版，与《龙版》相比，本作变化并不算大。在游戏中，玩家可以从怪物生成器中获得不同种类的机械小怪物，此后，玩家需要通过不断为其装备各种道具和练习来增强它的能力。要想获得各种高级的道具，就必须不停地投入大把的金钱。要想获得足够的金钱，就要不断地在城市里四处活动和战斗，在某些地方，玩家可以通过与人交谈来获得少量金钱，这是游戏初期来钱最快的方法；等到怪物的各项能力都得到一定的提高以后，玩家可以带着它四处去挑战其他人的怪兽，获胜的话就可以获得一笔不菲的收入了。

评分 76

ガチャステ！ダイナデバイス2 ドラゴン

中文名称：怪兽蛋2—龙版



发售地点：日本	
厂商：Rocket Company	
发售日:2003年12月5日	
售价：4800日元	
类型：RPG	
容量：32M	
其他：GBA通讯线	



游戏评介：随着《口袋妖怪》的一炮走红，怪物育成类游戏也逐渐受到了人们的关注，于是游戏厂商也推出了不少怪物游戏，《怪兽蛋》就是其中之一。游戏总共分为两个版本，本作是其中的龙版，与《凤凰版》相比，本作变化并不算大。在某些地方，玩家可以通过与人交谈来获得少量金钱，这是游戏初期来钱最快的方法；等到怪物的各项能力都得到一定的提高以后，玩家可以带着它四处去挑战其他人的怪兽，获胜的话就可以获得一笔不菲的收入了。游戏的画面制作有一定的水准，而人物造型也还算不错，凭借怪物育成这个卖点，本作应该可以吸引一部分喜欢此类游戏的玩家。

评分 76

ファインディング・ニモ

中文名称：海底总动员



发售地点：日本	
厂商：THQ	
发售日:2003年12月6日	
售价：5800日元	
类型：ACT	
容量：64M	
其他：——	



游戏评介：一部《海底总动员》一不留神就火了一把，面对这样一部经典大作，游戏商家当然不会放过此等发财的大好机会，于是，一款全新的动作过关游戏就诞生了，本作就是其中的日文版。在游戏中，玩家可以操纵小鱼尼莫来进行冒险游戏，它的动作虽然简单，但是却很实用。由于游戏的操作性比较好，上述的动作在进行时都比较流畅自然。游戏的画面制作得非常精致，不仅色彩形象逼真，光影的制作也非常出色，再加上仿真音效的优秀表现，使得玩家在玩本游戏时会有一种身临其境的感觉。总的来说，这是一款能够让玩家满意的游戏，相信用它作为礼物送给孩子们是再好不过的了。

评分 82

ゴジラ怪兽大乱斗アドバンス

中文名称：哥斯拉怪兽大乱斗



发售地点：日本	
厂商：Infogrames	
发售日:2003年12月11日	
售价：5800日元	
类型：FTG	
容量：32M	
其他：——	



游戏评介：在蛰伏了一段时间后，这个电影和游戏界的双料票房杀手终于登陆GBA，成为本作的主角。本作是一款纯粹的格斗游戏，玩家可以操纵自己喜欢的哥斯拉与对手较量。格斯拉们的动作比较丰富，其身体的各个部分都可以成为攻击敌人的武器，除此之外，游戏厂商们还为它们量身设计了一套还算华丽的必杀技。如果玩家不满足于一对一的单挑的话，游戏中还提供了乱斗模式。玩家既可以硬打硬拚，以一敌三；也可以隔岸观火，坐收渔人之利。另外，玩家在战斗时还可以肆意破坏场景内的东西，这一类似《疯狂出租车》的设定应该会满足部分玩家的破坏欲吧？

评分 80

ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛

中文名称：鬼太郎——千钧一发的妖怪列岛



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年12月11日
售价	4980日元
类型	ARPG
容量	128M
其他	GBA通讯线



游戏评介：现在要为您介绍的这部名为《鬼太郎》的游戏是为了纪念它的生父——著名漫画家水木しげる先生诞生80周年而制作的一款动作RPG游戏。游戏中的剧情是依照漫画的故事情节来设定的，比较好地向玩家展现了原作的风采。游戏的画面制作比较细致，而那种充满了日本传统风格的和乐也很好地配合了游戏中那种轻松而又神秘的气氛。本游戏总共分成8关，全部清关之后还会出现隐藏关卡。这些关卡设计得比较巧妙，虽然敌人不是很难对付，但要想顺利地前进，玩家就要不断地动脑分析并练就准确按键的功夫。值得一提的是，本作中意外地收录了鬼太郎的出生秘史，对此感兴趣的玩家可不要错过哦！

评分 85

コロッケ！3 グラニュー王国の谜

中文名称：炸肉饼3——格拉纽王国之谜



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年12月11日
售价	4980日元
类型	ARPG
容量	128M
其他	GBA通讯线



游戏评介：本作是一款由日本著名漫画改编而成的动作RPG游戏。游戏中的人物造型属于卡通搞笑型，其超级夸张的表情和动作让人看后忍俊不禁。游戏的画面明快简单但又不失细腻，再配合以轻松的音乐，较好地体现了游戏整体上那种清新的风格。在游戏中，玩家的任务是要不断从NPC处获取情报，并不断击败阻碍主角前进的敌人，最终阻止大魔王的复活。由于游戏中有昼夜之分，玩家活动的时间对游戏的进程也有影响，而不同时间段里也会发生不同的事件。本作战斗时的操作手感比较好，其爽快的感觉甚至不逊于某些格斗游戏，玩家可以直接与CPU或通过通讯线与朋友战斗。

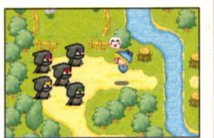
评分 81

わがまま フェアリー ミルモでポン！~8人の时の妖精~

中文名称：任性的妖精——8个时间精灵



发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年12月11日
售价	6800日元
类型	ARPG
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：想必很多玩家都知道《任性妖精》这个游戏系列吧？该系列以可爱的人物造型和轻松的游戏氛围征服了不少玩家的心。在圣诞节来临之前，本系列在GBA上的最新作——《8个时间精灵》终于发售了。游戏讲述的是：小精灵为了夺回被停止的时间，踏上了寻找掌握时间之谜的8个妖精的旅途。游戏中人物的动作比较简单，这是因为游戏中所谓的关口都是一个迷你游戏，整个游戏可以说就是由这些迷你游戏组成的，据说其中的很多游戏还是从日本玩家中征集而来的呢！游戏的画面色彩让人觉得非常柔和，再配以舒缓清新的音乐伴奏，绝对可以让人紧张的精神得到很好的放松。

评分 78

ロックマンエグゼ4 トーナメント ブルームーン

中文名称：洛克人EXE4 竞赛之蓝月



发售地点	日本
厂商	CAPCOM
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	A·RPG
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：深受广大玩家喜爱的动作RPG游戏《洛克人EXE》系列终于在年底之前推出了第四弹。但可惜的是：本作与前面的三部作品相比似乎并没有什么太明显的变化。在剧情上，玩家仍然是要帮助热斗君与洛克人一起来消灭科学世界里的敌人；而在游戏的方式上，本作的战斗方法也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统，根据版本的不同，变身共分为6种。新作的画面得到了一定的强化，武器也丰富了不少，而各种武器的效果也得到了改进，更好地刺激了玩家的视觉，这也是本作的一个亮点。除此之外，玩家还可以通过联机享受多人游戏的乐趣，喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦！

评分 84

ロックマンエグゼ4 トーナメント レッドサン

中文名称：洛克人EXE4 竞赛之红日



发售地点	日本
厂商	CAPCOM
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	A·RPG
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：动作RPG游戏《洛克人EXE》系列终于在年底之前推出了第四弹。与前作一样，游戏目前发售了《红日》和《蓝月》两个版本，本作是其中的红日版。在剧情上，玩家仍然是要帮助热斗君与洛克人一起来消灭科学世界的敌人；而在游戏的方式上，本作的战斗方法也基本与前作相同。新作中最大的亮点应该是变身系统，根据版本的不同，变身共分为6种。新作的画面得到了一定的强化，武器也丰富了不少，而各种武器的效果也得到了改进，更好地刺激了玩家的视觉，这也是本作的一个亮点。除此之外，玩家还可以通过联机享受多人游戏的乐趣，喜欢本系列的玩家可千万不要错过哦！

评分 84

カードキャプターさくら~さくらカードDEミニゲーム！~

中文名称：魔卡少女樱——樱卡的迷你游戏



发售地点	日本
厂商	TDK
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	A·RPG
容量	32M
其他	——



游戏评介：本作原本不太容易引起玩家的视线，但由于本作的主人公是大名鼎鼎的漫画人物——魔卡少女小樱，所以还是能够吸引不少眼球。游戏的画面制作比较细腻，充满了少女浪漫的感觉，伴奏音乐节奏轻快，再加上造型超级可爱的主人公美少女小樱，的确让玩家眼前一亮。游戏的内容是诸如弹水柱、堆方块儿等迷你小游戏的大串烧，在故事模式中，玩家要操纵魔卡少女小樱依靠各种魔法来通过各个关卡。每通过一关后，玩家不但能够获得一张樱花卡片（总共有39种），还可以直接在迷你游戏模式中选择该关来挑战。游戏紧张而又不刺激的风格比较适合那些可爱的MM们、低龄玩家和该卡通的FANS。

评分 70

ピカピカナース物语～ナース育成ゲーム～

中文名称：护士物语



项目	内容
发售地点	日本
厂商	TDK
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	AVG
容量	不明
其他	——



游戏评介：这是一款女性向的育成类游戏。玩家要在游戏中扮演一位见习护士，在两年的时间里，体会这个职业的喜怒哀乐。由于玩家扮演的护士隶属于小儿科或妇产科，所以玩家的主要任务就是在两年之内照顾好陆续进入医院的50名可爱的小孩子，并在他们痊愈出院时，从他们的母亲那里得到感谢信。除此之外，玩家还可以为自己设计住宅的装潢和更换服装的式样，另外，玩家还可以去自由自在的恋爱一次呢！根据玩家所做出的不同动作，本游戏一共会产生12种不同的结局，应该可以让人满意！

评分 69

牧场物语　ミネラルタウンのなかまたち　forガール

中文名称：牧场物语——米奈拉鲁镇的朋友们(女孩版)

项目	内容
发售地点	日本
厂商	Marvelous Interactive
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	S・RPG
容量	128M
其他	GBA通讯线

游戏评介：为了满足MM们的牧场情结，《米奈拉鲁镇的朋友们》的女孩版就应运而出了。与男孩版相比，本作的开头剧情虽然有微小的变化，但在玩法上并没有什么太明显的差别，玩家依然要好好打理自己的牧场，使它早日兴旺起来。当然，在牧场里并不是每天都要枯燥地种植作物、饲养禽畜和采挖矿石。本作对女生们来说最大的卖点之一就是：在经营牧场的同时，玩家除了要与米奈拉鲁镇上的乡亲们不断地交流，还可以与小镇上的那5位帅哥们谈情说爱、洞房花烛呢！对于那些每日忙于学习或工作的女生来说，在休闲时间过过农田生活是很有必要的，相信本作一定会让MM们过足农民瘾的。

评分 96

金色のガッシュベル!!うなれ!友情の电击

中文名称：金色的卡修——友情的电击



项目	内容
发售地点	日本
厂商	Banprosto
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	ETC
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：本作是一款由在日本颇有名气的漫画《金色的卡修》改编而成的以动作和对战为主的游戏。在故事模式中，玩家需要不断地的挑战强敌来达成最后通关；在对战模式中，玩家则可以选用不断获得的选手来与CPU较量；而在迷你游戏模式中，也许是为了帮助玩家放松对战带来的紧张感，玩家可以使用漫画中的人物来进行诸如漫画人物与汽车赛跑等搞笑型的小游戏，其搞笑程度非同一般。此游戏的操作性相当不错，玩家在与敌人格斗时可以使出比较丰富的招式，而其人物动作的流畅自然也的确让人佩服；即便是那些迷你游戏，其动作的设计也比较有想象力。



评分 80

スーパー ドンキー コング

中文名称：超级大金刚



项目	内容
发售地点	日本
厂商	NINTENDO
发售日	2003年12月12日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	64M
其他	GBA通讯线



游戏评介：《超级大金刚》终于推出了日文版，这也让不少玩家心喜若狂。在本作中，金刚们的小Baby被捉走了，我们的大金刚当然不可能撒手不管，于是，它就踏上了寻子的征途。游戏的操作感属上佳，其中大金刚的动作依然是那样憨态可鞠，既显得有点儿笨拙却又不失灵巧，或滚或摔的招式是那样的有趣，让人想不开心都不行。游戏的画面制作比较出色，配以节奏轻松欢快的音乐，让人感觉轻松愉快。游戏难度依然比较高，玩家要想通关就必须要反复练习，这对动作游戏的高手应该会有一定的吸引力。曾经呼风唤雨的业界明星在如今众多的新星的冲击下还能再塑辉煌吗？就让我们拭目以待吧！

评分 89

メダル オブ オナー アドバンス

中文名称：荣誉勋章



项目	内容
发售地点	日本
厂商	Electronic Arts
发售日	2003年12月18日
售价	4800日元
类型	ACT
容量	128M
其他	GBA通讯线



游戏评介："荣誉勋章"系列的最新作"渗透者"登场GBA。在游戏中玩家将扮演吉克・莫非在5个不同的场景中大胆的与第二次世界大战中的轴心国势力进行周旋，并最终取得胜利。玩家还将亲身参与那次战争中的一些经典战役！这是一款融合了冒险与动作成分的第一人称射击游戏。玩家将接触到众多真实和有名的武器：包括平常战斗用的各种枪械甚至还有坦克和吉普车！战斗在非洲以及东、西方前线展开；敌人AI给人较深的印象：他们会散开巡逻、拉响警报等很多真实动作和反应。可以通过GBA连线进行对战或者合作进行游戏。

评分 79

マーメイドメロディー　ぴちぴちピッチぴちぴちパーティー

中文名称：美人鱼之歌



项目	内容
发售地点	日本
厂商	KONAMI
发售日	2003年12月18日
售价	4800日元
类型	TAB
容量	不明
其他	GBA通讯线



游戏评介：本作是一部根据动漫改编而成的游戏。其漫画目前正在日本"讲坛社"的《なかよし》上连载，且深受好评，吸引了大批的FANS。作为一款休闲型游戏，本作的画面制作得比较精美华丽，由于改编自漫画作品的缘故，所以人物造型也非常不错，PPMM们都长得非常养眼，帅哥也能吸引足够的少女。更值得一提的是，本作还支持一项特殊的外接设备——手摇鼓，这使得玩家可以通过一台GBA同时进行三人游戏，当然，本游戏也是可以支持连线对战的！

评分 68

铁腕アトム　アトムハートの秘密

中文名称：铁臂阿童木——阿童木之心的秘密



发售地点：日本
厂商：SEGA
发售日:2003年12月18日
售价：4980日元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：本作是一款典型的动作游戏，在游戏中，阿童木的动作极为丰富，除了普通的拳脚攻击之外，玩家还可以通过按键组合来使出机枪扫射、一炮贯穿和火箭飞空等超酷的特技。游戏的操作感极好，由于人物的动作非常自然顺畅，所以在游戏时给人以一种爽快无比的感觉，特别是将几个招式连起来使用时，那种感觉真是让人无法用言语表达。游戏的画面制作非常精彩，鲜亮的背景色彩再配上颜色各异的敌人，使人觉得非常华丽！游戏的音乐效果也还不错，较好地烘托了游戏中那种紧张刺激的气氛，面对这样一款白金大作，试问谁又能忍住不买呢？

评分 93

SIMPLE2960ともだちシリーズVol.3 THEいつでもパズル~まっすぐ前えてストローズ~

中文名称：简单2960第三集-问答



发售地点：日本
厂商：D3 Publisher
发售日:2003年12月18日
售价：2960日元
类型：ETC
容量：32M
其他：——



游戏评介：本作是超值的"简单2960"系列的第三弹，游戏的规则就是通过连线来消除画面中的星星，并不断获得分数，向最高分发起冲击。玩起来非常的简单。游戏的画面并不算太好，当然也谈不上什么优美的伴奏音乐啦。游戏分为"故事模式"，"挑战模式""自由模式"，玩家可以根据需要来选择，因为玩法比较通俗，所以玩家既可以独自一人玩，也可以和朋友家人一起取乐。喜欢小游戏的朋友应该购买！

评分 60

SIMPLE2960ともだちシリーズVol.4 THE トランプ~みんなで遊べる12種類のトランプゲーム~

中文名称：简单2960第四集——纸牌



发售地点：日本
厂商：D3 Publisher
发售日:2003年12月18日
售价：2960日元
类型：ETC
容量：32M
其他：——



游戏评介：据说世界上有一样物品是通用的，那就是纸牌。仔细想来，此话还真有些道理：五大洲有哪块大陆上没有出现过它的身影呢，就连微软的系统自带游戏中也少不了它的身影。可惜的是，纸牌游戏虽然好玩，但是却不能经常或随时地玩，因为会遇到人手不足或者是身边的条件不允许使用电脑的情况。不过，随着本作的发售，拥有GBA的玩家终于可以享受随时随地玩纸牌游戏的乐趣了。从名字上来看，就可以知道本作是一款小品型的游戏。在游戏中聚集了12种纸牌的玩法，其中包括捉怪、憋七和百家乐等深受人们喜爱的玩法。如果觉得自己一个人玩没意思的话，还可以利用通信线与朋友同乐！

评分 65

お茶犬の部屋

中文名称：小狗的房间



发售地点：日本
厂商：MTO
发售日:2003年12月19日
售价：3980日元
类型：TAB
容量：64M
其他：——



游戏评介：本作只是一款小品型的休闲游戏，故事情节是一只小狗在看到人类的房间后，也想把自己的房间装饰得漂亮一些，于是就此展开了一系列的活动，在游戏中，玩家要凭借自己的智慧来帮助小狗狗实现它的愿望，而游戏中玩家的任务就是通过不断完成各种小游戏来为小狗狗购买家中的茶具、家具和玩具等室内摆设和生活用品。这些小游戏比较简单，都是些拼图、翻牌之类的低龄游戏。但是，由于游戏的画面制作得极为清新，再加上轻松的音乐作为陪衬，使整个游戏给人以一种慰藉心灵的感觉。这个效果也许就是成人选择本作的原因之一吧？虽然本作还算不错，但作为一款小品游戏恐怕很难热卖！

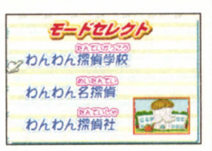
评分 65

わんわん名探偵

中文名称：汪汪名侦探



发售地点：日本
厂商：Culture Brain
发售日:2003年12月19日
售价：4800日元
类型：ETC
容量：64M
其他：——



游戏评介：初看之下，本以为这只是一款以动物为主角的模拟侦探类游戏，拿来一玩，才发现其中原来还包含有动作元素。从游戏名字中的"汪汪"二字上，我们应该立刻会想到游戏的主角是一只可爱的小狗。在本作中，玩家要与这只小狗一起，运用自己的智慧来完成一个个侦探任务。不过，本游戏不仅要考验玩家的智力，还要锻炼玩家的反应能力和观察能力。在完成学院模式后，玩家可以进入侦探模式，与小狗一起完成柯南般的破案过程。游戏的画面制作比较一般，总体来说给人一种单薄的感觉，要想提起玩家的兴趣，制作者还需再狠下一番功夫才行！

评分 67

魔女っ子クリームちゃんのごっこシリーズ（1）「わんにゃんアイドル学园」

中文名称：魔女学园

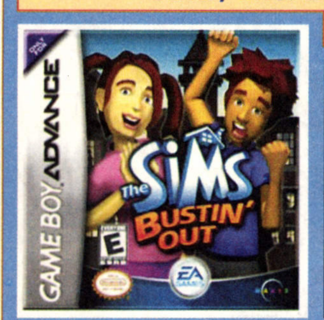


发售地点：日本
厂商：Culture Brain
发售日:2003年12月30日
售价：4800日元
类型：SLG
容量：不明
其他：——

游戏评介：可爱的小魔女克里姆登场GBA，这次她会给我们带来怎样的惊喜呢？下面就让我们一起来看一下！与此前不同的是：这次小魔女克里姆是被自己的父母送到人类世界来修行的。在游戏中，克里姆成为了一所动物明星学院的老师，她的目标就是要将学院中形形色色的学生教育好，并力争使他们成为明日的偶像。在此期间，玩家可以组织在校学生参加各种形式的活动，既能赚到钱，也能提升自身的能力。不过，玩家只能培养五名学生，所以，在培养前的准备工作就很重要！因为如果培养错误的话，就会前功尽弃。总的来说，本作比较适合低龄玩家，喜欢打打杀杀的还是走开吧！

评分 67

Sims, The: Bustin' Out



中文名称：模拟人生-纯属意外
发售地点：美国
厂商：Electronic Arts
发售日：2003年12月31日
售价：29.99美元
类型：SLG
容量：128M
其他：——



游戏评介：这款游戏吸取了该系列以往的优点，并在系列中头一次可以直接操纵所模拟的市民。游戏中玩家需要在不同的岗位中努力工作以获得升级生活方式所需的"绿色"。特色：完成所有的任务以在伊甸岛上购买一座大厦；可以在虚拟的乡镇中进行探索；通过玩众多的迷你游戏可以获得游戏所必须的虚拟货币；与游戏中的角色多进行交流的话可以增进彼此的友谊；通过不同的工作可以提升相应的能力。游戏对该系列的忠实玩家来说是一款不错的作品。

评分 89

Need for Speed Underground



中文名称：地下狂飙
发售地点：美国
厂商：Electronic Arts
发售日：2003年12月31日
售价：29.99美元
类型：RAC
容量：64M
其他：——



游戏评介：今次的"地下狂飙"主要有以下特色：多达20余种的赛车分别来自丰田、本田、大众以及尼桑等大牌汽车厂商；在城市中穿行而过，穿行于拥挤的交通之中，寻找捷径，飞驰而过！100条以上的街道供你选择，让你飙个够！通过比赛获得资金以购买新车和更好的零件；可以对你的爱车进行细致和个性化的设置，游戏提供的选项非常丰富，让你的爱车与众不同吧！这是一款不错的掌机上的赛车类游戏，大家可以玩玩。

评分 79

Peter Pan

中文名称：小飞侠
发售地点：美国
厂商：Atari
发售日：2003年12月31日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：深受儿童喜爱的小飞侠自然不会忘记涉足游戏圈，在这个冬天里，他登陆GBA，成为本款动作游戏的主角。本作是典型的美式风格的游戏，游戏在画面上下了不少功夫，但是与日本游戏相比仍然有一定的差距。游戏中人物的动作比较丰富，但是却略微有些迟钝。本作的剧情是基本上忠实于原著的，FANS可以在其中细细体味。游戏厂商都爱制作这种靠改编大作而成的游戏，希望获取暴利，只可惜有不少是事与愿违，希望本作能够有个好的结果。

评分 68

Ozzy & Drix

中文名称：奥兹和德里克斯
发售地点：美国
厂商：Midway Home Entertainment
发售日：2003年12月31日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：在赫克托·克鲁兹——这个小男孩的身体里，通过显微镜发现正有病毒肆虐着。奥兹，一个白细胞"警察"，德里克斯，这个大个儿的药片"警察"，也与奥兹通力合作；巡逻在赫克托的身体里以保卫他的健康。这是一款3D游戏，玩家需要同时操纵奥兹和德里克斯行动，游戏有横轴和纵轴两种方式，角色和敌人都是典型的卡通风格。游戏漂亮的3D画面给人以深刻的印象，但是头脑冷静下来以后就会发现作为一款游戏，实在是比较普通的。一款FANS向的游戏。

评分 77

Yu Yu Hakusho: Spirit Detectives



中文名称：幽游白书-灵界侦探
发售地点：美国
厂商：Atari
发售日：2003年12月31日
售价：29.99美元
类型：ACT
容量：64M
其他：——



游戏评介：曾经吸引了众多中国玩家的人气漫画《幽游白书》被制作成英文版的动作游戏后登陆GBA，必将会引发一场购买风潮。本作的画面制作得非常精良，但游戏音乐却只是一般。游戏采用45度顶端视角，其场景比较大，玩家可以利用不同的地形来与众多的敌人周旋。游戏中人物的动作比较流畅，但似乎略显简单了一些，有些追求漂亮招式的玩家可能会感到不太满意。虽然还有一些缺点，但是，对于本系列的FANS来说，应该还是会入手的。

评分 80

Ultimate Winter Games





中文名称：极限冬季运动集合
发售地点：美国
厂商：Telegames
发售日：2003年12月*日
售价：29.99美元
类型：SPG
容量：64M
其他：——



游戏评介：游戏中共有四种运动可供玩家选择，它们分别是：高山速降、滑雪板高山速降、冰橇和冰壶。前三种都是以速度为主的极限运动，玩家要靠眼疾手快来达到最低时间；后一种则是要考验玩家的判断力和手感的准确性了。游戏的画面制作融合了3D效果，表现出色，再配上快节奏的音乐，使人动感十足。冬天到了，好多老外都去滑雪度假，如果你也想去却又没钱，那不妨先来体验一下本作好了。

评分 80



CT Special Forces 1



中文名称：CT特种部队 1

发售地点：美国

厂商：Hip Interactive

发售日：2003年12月

售价：29.99美元

类型：ACT

容量：32M

其他：——



游戏评介：游戏要求控制一队经过专门训练的反恐精英战士解救被绑架的人质并对恐怖分子进行无情的打击。在游戏中玩家将通过枪战、驾驶直升飞机轰炸、使用狙击枪等各种手段以确保任务完成，值得一提的是：要想顺利的完成任务，各个身怀绝技的队员之间的协作是绝对必须的！因此从某种意义上来说，这款游戏和PC上的经典大作"盟军敢死队"有异曲同工之妙。总之，这是一款不错的动作游戏，还可以了解到反恐部队的一些作战方式和常用武器哦。

评分 79

King of Fighters EX2: Howling Blood



中文名称：格斗之王EX2-血腥咆哮

发售地点：美国

厂商：Acclaim

发售日：2003年12月

售价：29.99美元

类型：FTG

容量：64M

其他：——



游戏评介："格斗之王"系列在GBA上的最新作，该游戏秉承了系列一贯的操作简便性和细致的画面。组队系统可以从21名角色中选出3名组成队伍，挑战其他队伍并向格斗大会的冠军之路迈进！玩家可以通过练习模式熟悉每一个角色的特性和攻击方式，每个角色都拥有适合其本身特性的独有招式，玩家还可以对按键、游戏难易度以及每回合的时间进行设置。精美的画面，搞笑的结尾动画以及众多可供选择的角色，是GBA上一款不错的格斗游戏。

评分 80

2003年GBA游戏销量排行榜

排名	游戏名称	厂商	类型	发售日	销量	累计销量
1	口袋妖怪 红/蓝宝石	任天堂	RPG	2002年11月21日	1704458	4902220
2	勇者斗恶龙 旅团之心	SQUAREENIX	RPG	2003年11月7日	593458	593458
3	瓦里奥制造	任天堂	ETC	2003年3月21日	556806	556806
4	洛克人EXE4 红日/蓝月	CAPCOM	RPG	2003年12月12日	535836	535836
5	超级马里奥A4	任天堂	ACT	2003年7月11日	457095	457095
6	最终幻想战略版A	SQUAREENIX	SRPG	2003年2月14日	441926	441926
7	口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石	任天堂	TAB	2003年8月1日	316971	316971
8	星之卡比 梦之泉DX	任天堂	ACT	2002年10月25日	300973	781711
9	传说的斯塔菲2	任天堂	ACT	2003年9月5日	298967	298967
10	塞尔达传说 神之三角力量＆四神剑	任天堂	ARPG	2003年3月14日	293989	293989
11	MOTHER 1+2	任天堂	ARPG	2003年6月20日	278225	278225
12	新约 圣剑传说	SQUAREENIX	ARPG	2003年8月29日	277634	277634
13	马里奥与路易RPG	任天堂	ARPG	2003年11月21日	274810	274810
14	火炎纹章 烈火之剑	任天堂	SRPG	2003年4月25日	265286	265286
15	仓鼠太郎4 虹色大行进	任天堂	RPG	2003年5月23日	248645	248645
16	实况力量棒球5	KONAMI	SPG	2003年1月23日	239979	239979
17	元气史莱母 冲击的尾巴团	SQUAREENIX	ARPG	2003年11月14日	237652	237652
18	洛克人EXE 3	CAPCOM	RPG	2002年12月6日	210650	500001
19	超级机器人大战D	BANPRESTO	SRPG	2003年8月8日	199607	199607
20	SD高达G世纪A	BANDAI	SRPG	2003年11月27日	192114	192114
21	火影忍者 忍术全开！最强忍者 大结集	TOMY	ACT	2003年5月1日	191577	191577
22	网球王子 2003	KONAMI	SPG	2003年9月5日	172134	172134
23	洛克人EXE 3 BLACK	CAPCOM	RPG	2003年3月28日	168946	168946
24	超级马里奥3A	任天堂	ACT	2002年9月20日	165635	515633
25	洛克人ZERO 2	CAPCOM	ACT	2003年5月2日	158479	158479
26	银河战士 融合	任天堂	ACT	2003年2月14日	155528	155528
27	超级大金刚	任天堂	ACT	2003年12月12日	148285	148285
28	实况力量棒球6	KONAMI	SPG	2003年12月4日	136435	136435
29	幻想传说	NAMCO	RPG	2003年8月1日	134608	134608
30	金色的卡修贝尔 友情的电击	BANPRESTO	ACT	2003年12月12日	131168	131168
31	传说的斯塔菲	任天堂	ACT	2002月9月6日	130920	130920
32	牧场物语 矿石镇的伙伴们	MIC	SLG	2003年4月18日	128713	128713
33	游戏王8 破灭的大邪神	KONAMI	RPG	2003年3月20日	118122	118122
34	SONIC A2	SEGA	ACT	2002年12月19日	113664	176541
35	DUEL MASTERS	TAKARA	卡片	2003年8月7日	106309	106309
36	火影忍者 木叶战记	TOMY	ACT	2003年9月12日	93032	93032
37	我们的太阳	KONAMI	ARPG	2003年7月17日	87925	87925
38	超级马里奥A2	任天堂	ACT	2001年12月14日	80793	80793
39	马里奥赛车A	任天堂	RAC	2001年7月21日	71249	71249
40	青之天外	任天堂	RPG	2003年4月17日	56378	56378

2003 GBA游戏广告欣赏

【 牧场物语・矿石镇的伙伴们 】

以突出人物个性为重点，并没有过多的渲染游戏内容，给人以清新之感。游戏最终卖过了十万本。

上 【 银河战士・融合 】

左 【 火炎纹章・烈火之剑 】

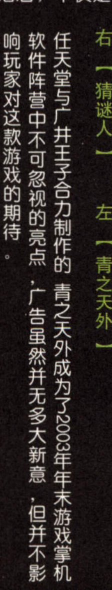
任天堂两款人气游戏的招牌广告，突出主要角色为主。银河战士的广告中同时宣传了最新上市的GBA SP的广告，以两个整版的超大规模为游戏造势。而烈火之剑的广告是该游戏的其中一版，另一版以男主角登场。



【 火影忍者 木叶战记 】

近年来“火影忍者”的相关题材产品大行其道，游戏方面也自然不会落后，不仅是在家用机，在掌机同样也是屡出不爽。





右 【 猜谜人 】 左 【 青之天外 】

任天堂与广井王子合力制作的 青之天外成为了2003年年末游戏掌机软件阵营中不可忽视的亮点，广告虽然并无多大新意，但并不影响玩家对这款游戏的期待。



文/gokumine

2003好不热闹，尤其是主机方面给我们一个又一个振奋的消息，发售的、公布的就有数款机器，这个在掌机界还真是不多见的年头，下面我们就对今年的一些新主机做一个全面的回顾，不仅是为玩家购买提供参考，也是为了要没有见到的玩家开下眼界。



CUBE BOY ADVANCE

据任天堂的一位名为Takesh Kiyuna的开发人员称，GBA与GBASP的后继主机将使用分辨率为300×200的屏幕，发色数也将提升到26万色。GBA和GBASP的分辨率为240×160。看来后续主机的屏幕会比较大些。不过并没有其他的消息公布，各位掌机FANS们还要继续等待了。8CM DVD光盘和GBA使用的卡带，相信如果假想成真的话，绝对是PSP掌机的有力竞争者。

另来自JEUX-FRANCE网站的图片，新一代的任天堂掌机假想图已经曝光，这款主机取名为“Cube Boy Advance”，我们可以看到这款主机可以同时兼容GC使用。

这个就是GBA后续机的假想图，虽然并没有得到官方的承认，但是不难看出来为了对付PSP这样规模的高性能主机，任天堂现在以8厘米DVD为载体的小型化NGC为原型再设计也不能说是不可能。屏幕变大以后依然采用折叠式，不过和屏幕折叠的轴一起的另一个盖子就是DVD-ROM的光盘盖。同时为了继承传统的GB向下兼容的问题再次设计了卡带插槽。虽然现在NGC通过GBP可以很好地玩到GBA的游戏，但是要想把光盘媒体和卡带相结合还是有点难度的，首先就是体积问题。按照现在这个比例看主机已经差不多24×13CM左右了，按照现在神游机的重量看绝对是个有超重的嫌疑，起码在明年实现起来要麻烦些，同时也将面对PSP的电池问题。

不过这个机器毕竟是假想图，实际的机器如何官方并没有明确表示，也只能算给玩家开开眼界吧。不过从设计理念来看，PSP无疑是最大的敌人已经是板上钉钉的事实了。

PSP原型机

今年E3展前，当SCE宣布其超强悍掌机PSP时，全世界玩家的目光都停留在了这款“机能接近PS2”超级掌机，有关PSP的主机假想图也开始不断在网络上流传。早前本站曾报道过法国一家杂志上的PSP假想图，如今看来那种折叠式的经典造型恐怕只是玩家们的一厢情愿了，近日SONY终于在美国公布了PSP主机的设计原型。

11月上旬，SONY在纽约召开了公司战略发布会，并且公布了万众期待的PSP主机设计原型。这一PSP设计概念图是由索尼电子在位于新泽西和旧金山的美国设计中心ADC创作的。从图上显示，PSP将是一款机身瘦长、拥有4.5英寸16:9宽屏幕的主机，1.8GB容量的60mm小型UMD碟，碟仓则置于主机背部，在主机一角还有一个可让玩家套在手上的系索。



这一概念图是ADC设计师的作品，并且受到了SCE社长久多良木健的认可。虽然概念图并不等于主机的最终形状，不过受到久多良木健认可的这一设计方案被最终采用的可能性将非常之大。从这一概念图主机造型也可以感受到SONY电子产品一向简洁而时尚的设计风格，相信与最终成品的相似程度将会非常之高。

图像处理：
2MB显存
5.3G显存带宽
最大3300万每秒的多边形处理能力
每秒6亿6千4百万像素填充率
3D曲面运算和3D多边形引擎
支持压缩纹理、硬件剪辑、贝塞尔曲线、全屏抗锯等
NURBS建模功能
24位真彩



处理器：
32位MIPS R4000微处理器
128Bit总线
1-333频率 电压1.2伏特
8M eDRAM主内存
2.6G的总线带宽
浮点运算 2.6亿
3D图像增强指令
I、D 缓存

音频：
3D环绕 7.1音道
VME 数字音频处理器
可转换数字信号处理
每秒50亿次运算
支持数字解码器
支持MP3、 AAC以及 ATRAC3音频格式

外设：
UMD（Universal Media Disc）
60mm光碟
660nm镭射二极管
1.8GB容量
11Mbps传输速率
AES crypt system
防震
Unique disc ID
Regional code system
Parental lock system
Repeat ordering system

其他规格：
4.5英寸16：9宽屏背光式TFT液晶
显示480×720像素24位真彩
MPEG4 AVC视频解码
无线LAN（802.11）
IrDA 红外线数据协议
USB 2.0
记忆体
AV in/out
锂电
立体声耳机
外接插口

是不是很漂亮的说，PSP的概念机虽然并不代表最终形态，但是通过这个发布会我们了解了更多的PSP内部数据，这个可是E3上也没有公布的呢。拿着这个数据大家不妨和PS2对比一下就清楚，PSP是个多么可怕的家伙了。从概念机的图片，虽然是很漂亮，但是从主机的厚度和大小上是值得让人怀疑的，而且还取消了PS手柄的L、R键……好了，既然还没有发售一切就还是未知，我们就不要鸡蛋里挑骨头了，还是往下看吧。对于主机的售价大家也都众说纷纭，不过根据没有经过证实的消息称，PSP很可能定价149美元。可以说是一个相当便宜的价钱了，如果这个价钱发售这个巨无霸的话，那杀伤力将是核武器的吨量级别了。



诺基亚N-GAGE

不仅是游戏厂商对手掌机的市场不肯放过，就连身为手机制造商的NOKIA也推出自己品牌的手掌机。不过既然是手机出身，那GAGE就自然和手机分不开了，下面我们先看看N-GAGE的配置单：



●基本功能

『内置天线』『中文短信』『短信群发』『EMS短信』
『时钟』『内置振动』『情景模式』『通话时间提示』
『通话记录』『待机图片』『图形菜单』 『EFR STK支持』
中文输入： T9输入法
多媒体短信： 可以存储音乐文件/铃声
录音： 录音机
语音拨号： 20 条
可选铃声： MP3、AAC、MIDI及WAV铃声
话机通讯录： 名片式话机通讯录
内置游戏： 高性能流动3D游戏，超卓的手提游戏机设计及功能
『蓝牙接口』
内存容量： 64M；随机带记忆卡，可扩充
WAP浏览器： WAP 1.2.1 & XHTML
数据线接口： USB接口可以与PC相连，方便地下载音乐文件及应用软件
无线下载： 下载个性化图片 、铃声、游戏、程序等
摄像头： 外置
收音机： 内置；立体声FM收音机
MP3： 支持MP3和AAC格式
E-Mail： 全方位电邮支援（IMAP4、POP3、SMTP及MIME2）

●附加功能

『闹钟』 『日历』 『计算器』 『日程表』 『世界时钟』

●其他

GPRS 3+1 ClassC
操作系统 Symbian OS
Processor：104 MHz ARM processor[内置处理器]
内置扬声器
支持MMC卡
Series 60 用户介面；有支援同时处理多重应用程式的功能
GPRS[class 6：2+2，3+1]
4向导航键[8方向游戏操作]
易操作键盘设计
快捷键操作音乐播放器
DCT-4充电接口
Pop-Port接口[耳机/USB/耳麦]
Nokia音乐管理软件：音乐播放器(AAC，MP3)，创建AAC音乐文件，在电脑上制作播放列表，内置可下载音乐文件和软件外观的Nokia链接
电池使用时间
游戏：连续3-6小时
通话：连续2-4小时
音乐：连续8小时
收音机：连续20小时
待机：150-200小时
游戏
NOKIA
ACT Bounce
RAC Kart Racing
运动 Virtually Board Snowboarding II
THQ
RAC MotoGP
SPT MAJOR LEAGUE Baseball
FPS RED FACTION
TAITO
ETC Taito Memories（Super Space Invaders等4本
PUZ 泡泡龙VS
SEGA
ACT SONIC N
ACT 超级猴子球
SPT VR网球
PUZ 噗噜噗噜
RAC SEGA拉力
EIDOS
ADV PANDEMONIUM
ADV 古墓丽影

真正的机器并没有大家想象的那样大，这个机器和NOKIA推出的那个MP3功能的机器差不多，都是个横向的机器，机器的尺寸是133.7 × 69.7 × 20.2 mm，个头比GBA还要小一些。

对于游戏方面现在依然没有什么拿的出门面的东西，唯一比较有点名气的还是在任何机种上都已经快卖不动的《盗墓者》来支撑，这样下去的话在掌机这块地面上已经走不多远了。虽然N-GAGE如此的让人为其前景担忧，可是盗版方面却是一片“光明”。机器刚出不久，就在网络上传出消息主机的软件已经被破解。由于GAGE使用的是一





个很开放的Series 6.0系统，因此对于黑客们来说就更容易不过了，通过Blizzard Ngage Installer v1.0这个软件，可以通过网络下载，把GAGE的游戏安装到一些高端手机上面，现在已经有SonicN、Pandemonium、Puzzle Bobble、Super Monkey Ball、Puyo Pop、Tomb Raider等游戏成功地被破解了，根据放出的图片可以看出来现在已经可以在西门子SX1、诺基亚6600的机器上完美运行了，不仅如此GAGE本身也可以通过下载ROM来免费









玩到新的游戏。看来在黑客们的帮助下更多的手机也会加入到掌机大战中来吧（笑）。

游戏卡是和电话卡一样在机器背面的，游戏对于手掌机来说这个可能是目前最小的卡带了。不过由于游戏初期上市的很少，因此大家想要玩到很多内容的游戏就不太可能了，而且只有大家在买回来以后才知道里面带的是什么游戏，这点也很不尽人意，虽然现在已经开始提供下载。



游戏卡是和电话卡一样在机器的背面的，游戏对于手掌机来说这个可能是目前最小的卡带了。不过由于游戏初期上市的很少，因此大家想要玩到很多内容的游戏就不太可能了，而且只有大家在买回来以后才知道里面带的是什么游戏，这点也很不尽人意，虽然现在已经开始提供下载。

作为NOKIA切入掌机市场无疑是看中了里面的油水，但是这个掌机市场向来都是一个禁地，一个连游戏厂商都不敢贸然进入的地方，手机厂商能有什么作为呢，不过精神还是比较可贵的。就像大家起初预料的那样，N-GAGE发售初日就遇到了难得一见的冷清场面，而且后期又遇黑客阻挠，真让人为她的前景担忧，或许这个担忧已经不那么重要了也说不定。

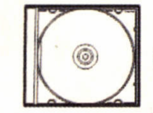
GAMETRAC

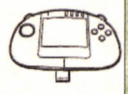


这款主机是欧洲TIGER电子近期公布的一款娱乐性的PDA，这个PDA和GAGE相比在其他功能方面要强上很多，由于现在主机并没有真正上市，因此我们现在就根据官方公布的数据来给大家介绍这款主机。

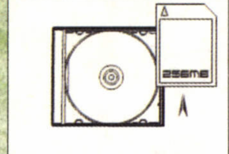
先看主机的功能，首先采用WINCE的操作系统，主机可以流畅地运行3D游戏，接着主机支持音乐播放、支持收发电子邮件、主机内藏数码相机、可以支持MPEG4影片回放、支持蓝牙技术和MMC卡，最为值得说明的就是主机携带GBS全球定位系统，可以让家长很方便地了解孩子的位置，最大误差不大于15英尺，而主机的定位正是15-20岁左右的年轻人。

游戏时游戏内容的载体是最大256MB容量的存储卡，直接插在主机底部。不过容量方面对于现在公布出来的下一代掌机来说有些未免不足了，不过便捷的网络已经可以弥补一些不足吧。

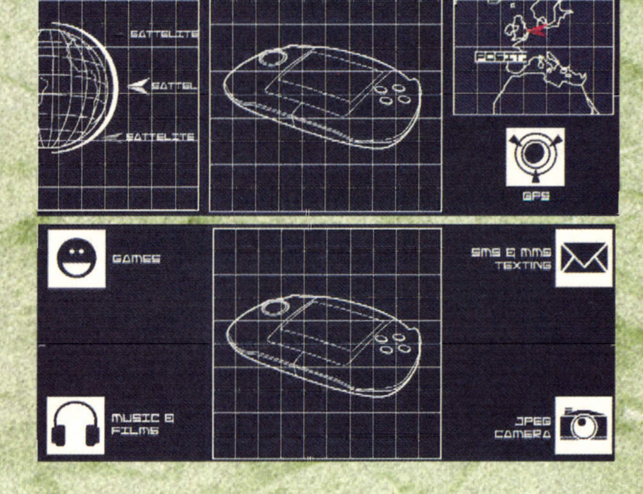




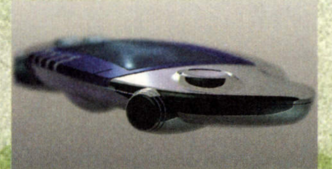
主机的屏幕采用2.8英寸液晶屏幕，发色数65000色，最大解析度320*240，比起现有的主机都是相当的出色了，不过还不知道耗电量如何。主机背后是自身携带的数码相机的镜头，照相的时候操作应该也十分的方便。



这个机器给人的感觉就是很时尚，不过既然是以游戏为卖点的话就要能够得到游戏厂商的支持，到目前为止得到的信息中，只有《盗墓者》这个游戏，要真是这样的话，销量上应该不会比NOKIA的GAGE好到哪里，不过







时尚的造型应当非常受年轻人的青睐。总的说机器绝对有相当的市场，市场的大小就不好推断了，虽然主机的功能远远超过了游戏一种范围，但是设计确实是实实在在的掌机模样，而且任天堂的主机和PSP还没有露出水面，一切还很难估计。这个机器现在首要成败关键就是软件，没有好的软件，再好的机器也只是个摆设。



HELIX



这款主机是一家叫TAPWAVE的公司推出的，尽管对于公司而言我们游戏迷大概都不是很熟悉，单数主机却比GBA来说无比的强大。

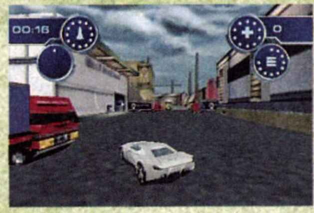
主机内建蓝牙系统，支持8个Helix用户通过蓝牙同时游戏，还有双SD插槽，最大支持1G存储卡的容量。对于游戏而言现在掌机的最大4人对战将会很快落伍了，互动性将更好地在掌机上体现出来。而1GB的容量相当于8Gb游戏存量的空间也是不少的，不过SD卡是要自己掏腰包就是了。在其他的功能上这个主机也是十分的突出。

该主机目前采用订购的形式发卖，开始的时候有两种规格推出：一种是内带128M记忆体，并携带数码相机功能的售价399美元；另一种只带32M记忆体的售价299美元。

这款主机是以Palm OS 5.2系统为基础，超大的3.8寸屏幕最高480x320 的解析度，类比控制摇杆在掌机里也是不多见的，可是这种摇杆对于3D游戏来说就显的尤为重要了，可以让控制更灵活。按键也在右面采用的4键整合形式放在一起。心脏是i.MX1 Motorola ARM9 的中央处理器，并且拥有ATI图形加速晶片以及Yamaha 音效元件。可以让优秀的3D游戏完美地运行在主机上，再加上两个锂电池来加强电力功能，最大可以维持16小时的游玩时间，连GBA也都望尘莫及（SP开灯10小时）。

CPU：Motorola MX1 ARM-based processor
RAM：未公布
屏幕：480*360，65536色
重量：小于6盎司（合170克）
厚度：6 英尺
扩展：两个SD slots
蓝牙：支持8个Helix用户通过蓝牙同时游戏
电池：能持续游戏16小时
显卡：ATI Imageon graphics accelerator 并使用Fathammer X-Forge 3D Game Engine
操作方式：有模拟手柄，带TRIGGER，带超低音效果
手写笔：有
输入方式：Graffiti 手写区输入





从游戏画面上来看，可以说表现地十分出色，尤其是在3D绘图方面基本上远处的景色也十分地清晰，没有一点马赛克，可见其3D功能的强大。不要光以为她只在游戏方面在行，上面不是说了嘛，这款主机还有其他的很多功能，其中影像播放和音乐也是不可缺少的，采用Yamaha的音效元件相信音质也会相当的出众。其实主机本身就很像是一款播放机，尤其是主机的大屏幕相当的抢眼，在现在掌机中也算是佼佼者了，而且屏幕还支持手写功能，这样除了游戏方面以外，操作起来也是很方便了，唯一遗憾的就是主机的售价了，如果作为游戏主机推出的话绝对的售价太高了，普通玩家购买的应该不会很多，如果作为高端PDA推出倒还说的过去。



对于发售的游戏方面，虽然说发售时会有15-20款游戏一起上市，但是目前公布出来的只有是 "Neverwinter Nights"、 "Tony Hawk"、 "Spyhunter"、 "Doom II"这几款，游戏采用SD卡的贩售形式，售价29.95美元，和GBA卡带的价钱是一样的，不是很高。

这款主机不知道为什么，不管从样子上还是其他方面一直让我联想到SEGA的GG，我也不知道是为什么。不过是否会有GG的命运就无人知晓了，起码这个价格在游戏市场是行不通的，不管你的功能再强大，只要是作为游戏主机推出，玩家就不会认。NOKIA-GAGE就是现在摆着的一个例子。

M-GAGE

在N-GAGE推出不久，其兄弟产品新机型M-GAGE也很快上市，而且首发日定在大陆，现在真是大有超过N-GAGE的势头，那么我们就来看看M-GAGE的庐山真面目吧。

这款机器和N-GAGE在外形上基本没有什么太大的出入，在对应游戏方面主机采用了固化历史上销量最大的《俄罗斯方块》，另外还有赛车等众多游戏，绝对让玩家爱不释手。主机的开关和立体声大喇叭都在主机背面，而且只要两节普通电池就可以维持游戏时间长达数星期之久，目前任何掌机也没有如此小的耗电量。哈哈，大家觉得怎么样，其实这个就是一款和N-GAGE外形一样的一个方块机，不得不佩服国人的"经济"头脑吧，拿出来给大家看其实就是为了让大家开怀一笑，过年了嘛，就要高兴。不过偶要声明的是这不是俺生产的，NOKIA的老大要看见请不要告俺就是了，俺只是恶搞一下而已。



SP主机大阅兵






SP最初发售的3款主机，银、蓝、黑三色，其中银色由于显得比较高贵，因此比较受到大家的青睐，因此本来作为主打颜色的蓝色后来也被银色给超过了，很多店面银色机器都卖到断货，不过值得一提的是银色掉色比较厉害。

这个是今年9月5日在日本推出的珍珠蓝和珍珠粉，尤其是后者十分讨好女孩子们的喜欢，如果要送女朋友的话将是不错的选择，另一款珍珠蓝其实也是很女性化的主机，两款机器好像是专门为了mm们准备的一样。



红色的SP，不过这个不是限定版，是在美国推出的特别颜色，与改色一同推出的还有日本的黑色机。和黑机组合起来就是《我的太阳》限定了，大家不妨试试吧。



这个是制作《口袋妖怪》的公司特别制作的口袋妖怪的特别版主机，在主机的外壳上印有口袋妖怪的画像，口袋FANS绝对不能错过的机体，收藏价值也很高，起码颜色是独一无二的，让人一看就知道是特别版SP。

这个是任天堂会员才能够得到的主机，机体的颜色也是没有发售过的，而且主机不会发售，而且数量也是相当的少，要想得到这个主机只能通过登陆任天堂主页注册成会员，然后通过抽奖来取得，绝对有相当的价值。



眼馋了吧，全球仅仅拥有1000台，而且是任天堂首次推出的限量产品。为了纪念FC诞辰20周年在玩家的呼声中诞生的“超级”机体，是每一个FANS都想要得到的东西，不通过任何商业途径贩卖，只有通过购买指定游戏参加抽奖得到，绝对是SP历史中最昂贵的主机，而且是最有收藏价值的SP。看看哪位大哥能弄到手吧。



《我们的太阳》预约限定版主机，和《我们的太阳》软件一起发售的限定版，其中包括限定版红、黑双色SP主机、《我们的太阳》游戏卡带、AC变压器、说明书……另外在特别店内预定的还可以得到一个“棺材”收藏盒，本来以为是木制的，结果买来以后发现是塑料制品，还是中国制造的，早知道就不用大老远的空运了。要知道当初可是要抢破脑袋的说。



《洛克人EXE4》特别同捆限定版，和游戏软件一起发卖的主机，其实主体就是蓝色的SP，不同的地方就是按键和顶部的胶垫的颜色不一样，真是会骗钱的东西，弄这么一个就拿出来卖，一点新意也没有，起码主机的颜色要与众不同一点。




《最终幻想战略版A》同捆限量SP主机，2月14日发售的，也是第一款限定SP，当时可是相当的难寻，普通SP当初都卖断货更不用说这个限定白色机了。就是现在也很难寻找其踪迹了。这款白色的主机真的是相当的漂亮，如果买来的话一定会舍不得弄脏了。



《新约圣剑传说》特别版主机，主机颜色是特别制作的，看上去给人一种很舒服的感觉，和游戏的风格很贴切。除了颜色以外没有什么特别的地方。




这个大家没有见识过吧，这是mine特制限定版，哈哈，用的珍珠蓝和蓝壳做的，自己动手丰衣足食，大家可以通过自己的行动制作出很多限定版主机和属于自己的特别版主机来。

2003周边大检阅

文/gokumine

随着GBASP的问世，使得GBA的市场份额越来越少，这不仅是表现在硬件的销量上，在周边配件上的差别也是相当大的。从今年2月SP发售以来，GBA的周边数量大幅度下降，取而代之的是大量的SP相关周边。因此本文介绍的大量的周边将是SP相关，曾经在《掌机迷》创刊号上介绍过的就不再列举了。按照惯例我们依然要把周边划分成官方和非官方的产品，那么就让我们来看看今年推出的官方产品吧。

GBASP专用耳机



发售日：2003年5月29日
售价：1500日元
介绍：由于GBASP的特殊设计造成了使用耳机的不方便。在使用普通耳机的时候需要使用专门的转接头才能对应，为了玩家使用方便，官方推出了这款特殊接口的SP专用耳机，省去了连接插头的麻烦，在SP专用耳机中做工是相当不错的。

GBASP保护胶套

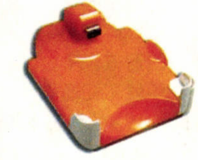
发售日：发售中
售价：400日元
介绍：又是一个用来保护SP外壳避免划伤痛楚的东西，使用的时候也是十分的方便。由于采用透的材料，即使是装好以后几乎也和没有装的主机一样，做工相当的得体，大小正好。爱机用户首选产品。



GBASP座充充电器

发售日：2003年4月30日
售价：1880日元
介绍：以手机座充为原点设计开发的GBASP充电器，在充电的时候直接把SP主体固定在充电器之上。这样做最大的特点就是可以方便地一边充电一边玩游戏了。在游戏的时候不会因为晃动造成充电接口出现短路而使主机重启。不过对于SP的快速充电时间来看，这个产品好像是比较多余的设计。







GBASP专用充电电池包

发售日：2003年月24日
售价：2500日元
介绍：这个充电电池包用于在SP没有电但是又不方便充电的情况下提供电力供应的。使用的时候即可以挂在腰带上也可以固定在主机背后。使用起来相当的方便。同时充电50分钟就可以提供5个小时的电力供应。对于长时间游戏的玩家绝对是个不错的助手，电池包内部使用的是3节4号充电电池。







GBASP保护盖



发售日：2003年9月5日
售价：500日元
介绍：固定于主机面板上的保护外壳，和GBA上的保护盖十分相似。作用在于保护爱机的外壳不被划伤，同时也让爱机显得更加与众不同，而且相当的便宜。爱护主机的玩家尤其要配备，尤其是对于限量主机的用户更是不可缺少的。外壳颜色和SP主机同步。

GBASP端口保护盖

发售日：2003年9月5日
售价：380日元
介绍：由于GBASP设计的时候AC变压器接口和通信接口都是裸露在外的，会经常受到灰尘和潮气的侵蚀，长时间后就会出现锈迹或者被灰尘弄脏，很容易引起接触不良。有了这个保护外壳以后就可以避免这些事情发生了，同时由于把各个端口都包裹起来，主机会显得更美观。使用的时候也是利用SP两面的周边卡槽。SP用户必备之物。

GBASP主机包



发售日：发售中
售价：1280日元
介绍：收纳爱机的小包包。由于采用材料的关系，这款包主要起到了很好的抗冲击性。即使在掉落地面的情况下，也能很好地保护包内的SP主机不受伤害。而且还特别强调这个包从设计、材料到制作全部都是在日本进行的，好像就是让人相信其品质一样，让人很不爽（因为相当一部分周边都是在中国制造的）。

GBASP主机包

发售日：发售中

售价：1580日元



介绍：收纳爱机的小包包。这个是专门为GBA设计的新包，这款包主要也是起到了很好的抗冲击性。即使在掉落地面的情况下，也能很好地保护包内的主机不受伤害。不过由于GBA在体积上要大于SP主机，因此价格要高一些就情有可原了。同时这个也是特别强调这个包从设计、材料到制作全部都是在日本进行的，让人相信其良好的品质，真是让人很不爽（相当一部分周边都是在中国制造的，不过说实在的，差别是显而易见的）。



SPmini包

发售日：发售中

售价：900日元

介绍：同样是SP主机收纳包，这款就和前面的存在着很大的不同。首先是在包包的携带上不仅拥有手提带还有腰带的铁制挂钩，即使是进行激烈的运动也可以保证SP在包内不会掉。因此在抗冲击性上比较前面的要来得弱一些，价格也是便宜了不少，适合普通用户使用。




GBASP包

发售日：发售中

售价：1480日元



介绍：这款包和前面不同在于游戏的时候玩家并不需要把主机从包里面取出来。包内有一个塑料橡胶套，把主机的下体整个的包装在一起，收纳的时候只要把主机折叠，把包的上面和下面系在一起便可以了。同时外面也带有手提带和挂链，因为主机是收纳在塑料橡胶套中，因此绝对不会掉落出来。可以说使用和携带都做到了很便捷，唯一不足的就是颜色上，目前只有图片中的两款。

GBASP挎包

发售日：发售中

售价：1680日元



介绍：全功能型实用包。有挎带可以挎在肩膀上，专门的挂钩以及腰带扣，给了玩家更多携带上的选择。同时这款包不仅可以携带GBASP主机，甚至AC变压器、通信线、游戏卡带都可以一起收纳到一起，外出旅行的最佳伴侣。所有常用件都一并收纳，无论到哪里都可以拿出来就用，就算不是外出携带，在家里也可以做主机收纳用的，不会因为乱放配件使得用时到处乱找。

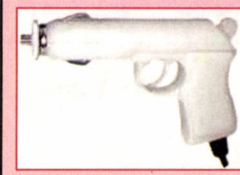
非官方产品：由于非官方产品的特殊性，因此对于发售日统计起来十分的不便，很多产品根本就无法查清楚确切的发售时间，因此对于非官方的产品只能提供给大家相关的价格和介绍。




GBA收音机 II 代

售价：25元（以下只要标明“元”的物品，单位为人民币，其他币种会注明）

介绍：所谓的收音机就是通过GBA的通信端口取得电源的，由于本身无法单独使用，只能连接GBA或者SP后打开电源才能给予供电。收音机自带耳机插口，但是要一边玩游戏一边听收音机还真是不容易集中精神。不过这个2代产品除了收音机功能以外还附带2个虫子灯用来照明，还把占用的通信端口扩充为2个，可以连接2个GBA外设。



GBA汽车枪形充电器

售价：25元

介绍：12V接入电压，在汽车上游戏突然没有电的时候紧急备用产品。对应汽车上的电源接口，同时配备一块3小时充电电池包，可以一边充电一边玩。适合长期需要和汽车打交道的玩家，但是需要注意，开车的时候千万不能玩就是了。



GBA礼品包4合1

售价：40元

介绍：GBA橡胶套、对战线、充电器和3小时电池包。虽然不是什么新的产品，但是对于没有购买这些配件的玩家来说一起购买的话要节省一部分开支，可以说是很划算的。

GBA耳机连绳

售价：10元



介绍：将GBA挂绳和耳机结合到一起的配件，挂在脖子上时候耳机可以轻松的连接到耳朵中，不会再因为玩游戏时不老实，把线缠到一起或者因为主机脱手而拉坏耳机了。比较实用的东西，虽然耳机效果也就是马马虎虎的，但是大家不会要求GBA有CD的音质吧。

GBA外壳

售价：30元

介绍：这个就不用多说什么了，对于外壳损坏或者想换其他颜色的玩家就可以选择这个，和外壳一起有把螺丝刀，就是Y型的那种。顺便说一句，这个也是JS翻新GBA的利器，俺可不干这种伤天害理的事啊。

GBA充电手柄

售价：65元



介绍：充电电池可以提供8小时的电力供应，同时下面的连接线可以连接到GBA的耳机插口，用配件中的扩音喇叭表现更好的音效。不过对应GBA的话这个把手就不知道到底起什么作用了，其实GBA的手感本来就很好的，这个把手大概只能给手大的玩家来用吧。

GBA放大镜3合1-A

售价：20元



介绍：将放大镜、灯、和保护外套融合到一起的周边，保护外套同时带一个小摇杆，对玩格斗游戏应该相当的方便，尤其是出招的时候不用再把手指头磨红了。这套周边价格上也不是很贵，而且晚上也不会因为没有电源而无法游戏的说。



GBA放大镜3合1简化版

售价：20元

介绍：和上面的那一款功能一样，不过这个没有了保护壳。这个放大镜的灯也可以自由的调整了，其他的功能和作用一样。

GBA/GBC 二合一4人对打线

售价：18.5元



介绍：这个真是难以说明有什么创意的说。通过开关切换GBA和GBC进行使用。就是用一根线连接4个通信头，通过中间的开关控制那两个头相通的东西，鸡肋也。看似新出的东西拿出来给大家过过目的说。



GBA对GameCube连接线

售价：20元

介绍：可以在 GBA 和 GC 主机之间互相传送游戏数据！举例，你可以在 GBA 上养育一个很厉害的口袋妖怪，然后把它传送到 GC 上，这样你就可以在 GC 上使用你的口袋妖怪去作战啦！同样把 GC 上的数据下载到 GBA 上也没问题！今年七月份后推出了大量支持数据传送功能的 GC 游戏和 GBA 游戏，比如索尼克、超级马里奥等。虽然这款周边有官方的产品，但是人家给归到了NGC里面，国内的归到GBA中，只好只介绍国内的啦。通过这个东西还可以玩到游戏中很多隐藏的东西呢。

原装GBA－SP可调光游戏机



售价：1040元

介绍：内置最新的GBA-SP第二代背光放大IC，原装的SP亮度不能调节，只能开和关，现在内置了背光灯IC 2代就可以调节亮度（8级变化），能令SP在环境不是很黑暗的环境下更省电，在黑暗中更明亮！使用方法：按住"SELECT"再按"A"变亮，按"B"就变暗。这个东西是在GBASP里加装了一个电流调节电路修改的。是否对前光灯有损害这个还不是很好说。价格也比普通的SP高出了200块左右，自己衡量一下吧。



GBASP便携手柄六合一

售价：56元



介绍：手把 、充电电池、 耳机、 迷你音箱、 功放电源选择、 AC电源变压器6样的融合体，一个超级华丽的东东。把手对于SP来说绝对是个不错的设计，拿起来起码会更顺手。音箱可以很好的还原声音，尤其是在对应看动画、电影的那些周边的时候会很不错。自带变压器可以方便地一边充电一边玩，再加上还是和充电电池一体的设计，真是很吸引人，价格上也不是很贵，推荐产品。

GBASP耳机转换器



售价：26元

介绍：看名称就知道了，是个GBASP的耳机插口转换器，但是这个东西不知道有什么用处，体积要比转接线大上不少，唯一的优点大概就是比较耐用的说，不会因为转接线经常弯曲造成断线的现象。虽然通过转换以后还留了一个相同的接口，不过应该很少人戴这耳机边玩游戏边充电的吧，价格也是比较高的说。

GBASP台式充电座

售价：56元



介绍：和官方的产品功能一样的东西，不过充电的时候需要把GBASP头朝下放置，在功能上不是很有用的东西，玩家很没有必要再买这么一个东西，这个价钱足够买一个说的过去的变压器，而且还可以给其他家用主机使用的说。

GBASP放大镜手把四合一

售价：47.8元

介绍：这个东西真是不好说，放大镜没有什么用处，SP不管是在白天和晚上都会让人看清楚屏幕的说；把手对于SP不习惯的玩家倒有点帮助，单另加了一个单独的转接线就叫一种功能，真是厉害的说，还有，另一种功能没有发现的说。大家看看也就罢了。

GBASP放大镜

售价：35.5元



介绍：估计没有几个人眼神会如此不好吧，虽然GBASP的屏幕依然是那么大点，但是GBA游戏的解析度能高到那里去，要说以前放大镜带个灯方便晚上玩还说的过去，但是自己能发光的SP又有什么用啊。大概是给那些眼睛不好使的玩家，晚上在被窝里面不带眼镜的时候准备的吧，真的想不出别的解释了。

GBASP收音机

售价：43.7元

介绍：GBA上出一个也就完了，SP上也要跟进。还是一个通过SP给电才能用的收音机。这个东西让我想起了“星爷”的《国产零零漆》里面那个太阳能手电筒，在没有光线的时候用另一个手电筒照它就可以依然发光了。与其买这个真的不如买一个自己带电源的小收音机，价格也不会贵多少。

GBASP四人对打分插

售价：31.4元

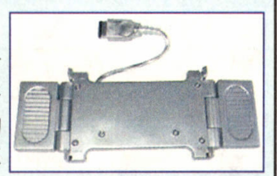
介绍：可以称为本年度最无用处周边中的佼佼者了。这个……真是。GBA对战线本来就可以不通过任何工具，只靠对战线来完成4人连线的，这个东西那么就是说可以让在同样可以完成4人连接的3条对战线上再让商家多卖这么一个东西吧，看来商家还是很聪明的啊。



GBASP迷你扩音器

售价：35.5元

介绍：固定在GBASP上的一个扩音器，和电影卡相结合的话对于那些立体声的电影就会有更佳的表现了，不过玩游戏的话游戏主机自己的喇叭已经就足够了。



GBASP水晶胶帖

售价：10元

介绍：个性化掌机美容产品。橡胶的不干胶贴面，有各种各样的图案，可以给自己的主机贴上自己喜欢的画面，不过贴在外面还不错，如果在里面的话对操作就会有些不便，毕竟这个胶贴还是有厚度的，也会让SP无法合拢的弊病。



GBASP超级水晶镜面



售价：15元

介绍：由特殊的钢化水晶玻璃制造，永不会磨损，清晰绝伦。不过要是换的话就是个麻烦的事情了，如果贴在原先的屏幕上的话合起SP的时候就会让按键和屏幕接触，主机也盖不严实，如果要把原先的屏幕取下来贴在里面的话也是麻烦多多（和原机的屏幕不一样）。拆的时候就有对液晶屏造成伤害的可能性，比较棘手。真是“想说爱你不容易”，GBA的就好多了。

GBASP超级记忆棒

售价：50元/70元（4M/8M）

介绍：用于GBA游戏的备份工具。 目前很多GBA的盗版游戏卡带的游戏记录是依赖电池去维持的数据，这样卡带里面的数据是并非十分保险，一旦电池的电压低了就容易丢失数据，也就是数据的安全性低，所以需要一个可靠的备份系统；［2］很多GBA的玩家没有电脑，但是又渴望和朋友之间交换数据，所以需要一个简单易用的数据交换系统．因此，而GBA超级记忆棒就应运而生了，希望记忆棒能给你带来更多的游戏乐趣！可以自动检测游戏卡带里面的记忆模式和容量； 可以对记忆棒进行备份/写卡/删除/覆盖数据等操作；两个记忆棒之间对拷、格式化记忆棒；对记忆棒的操作完成后，可以马上进入游戏而无需重新开机。

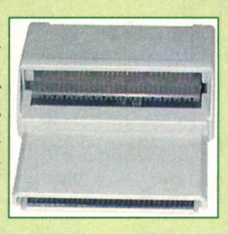




GBASP游戏猎人 II

售价：80元

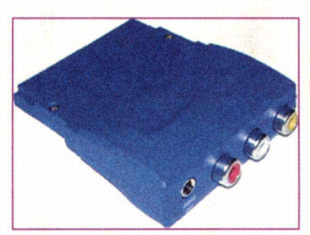
介绍：GBA游戏金手指卡，通过这个卡可以修改游戏的一些数值，使玩家可以轻轻松松将游戏进行到底。这个东西说白了就是一个内存编辑器，通过修改游戏主机内存中的数据达到修改游戏的作用，不过这个东西可不建议使用的说，那样游戏的乐趣就要大打折扣了。



GBASP视频转接器

售价：199元

介绍：GBA和SP用的视频转接器，通过AV线可以连接到任何AV输出设备，同时以GBA的屏幕还原画面，也就是说支持VCD、DVD、电视机、各种家用主机……同时可以对画面进行调节，如果配合那种很便宜的带VCD功能的CD机的话就可以组合成便携VCD了。不错的东西。





AV视频接收器（名称待定）

售价：即将上市（500元左右暂定）

介绍：这个是最近刚收到的新产品，设备大概有2个GBASP那么大（合起时），通过下面的AV接口可以直接将AV信号输入到GBASP中，让屏幕显示，也就是说同样可以和电视、VCD、DVD家用游戏机相连接。所不同的是这个设备还配备了一个单另的收发器。通过电线可以做到无线接收AV信号，即使在另一个房间，通过收发器也可以清晰的接收AV输出设备的信号，同时自身携带的2个扬声器可以表现出GBA更好的效果，如果还觉得不好的话还可以使用耳机接口。另外还有个很特别的地方，收发器除了是一个视频接收器以外，还内藏了一个摄像头，也就是说可以用做监视器来使用，而且还是无线的，实际效果相当的不错。很有意思的东西。大家期待着吧。



SP组合

售价：58元

介绍：折叠式保护盖、扩音器一体化周边。为了方便携带可以轻易的折叠起来，使用的时候又轻易轻松的伸展开，相当好用的东西，可惜就是价格稍微高了一点。





保护胶套

售价：25元

介绍：附着于外壳上的橡胶套，又是一个保护主机的产品，对于爱机很痛爱的玩家不要错过来试一试的说，外形上还是做得很不错的说。



二合一腰扣

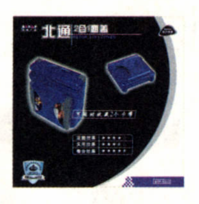
售价：18元

介绍：可以卡在腰带上的主机套。在主机套后面还设置了卡带放置槽，可以很方便地带着SP到处走了，不过应该是在衣兜放不下的情况下吧。

二合一面盖

售价：18元

介绍：集合了SP保护盖和卡带收藏为一体的周边，在保护了SP表面外壳的情况下还可方便的携带3盘GBA卡带出行，比较实用的装备。



XG2 Link Turbo

售价：680元（256M）

介绍：XG卡带今年也出到了2代的Link Turbo版本了。可以看出这次XG卡带拥有了别人没有的新功能。除了游戏中支持了时钟功能以外，这个版本还一改以前的烧卡器模式，采用了和UBS连接线一体设计的采用GBA通信端口进行游戏烧录。这个版本的卡带最大的不同就是拥有了独立的存档备份空间。也就是说除了游戏卡带本身通过充电电池来保存游戏存档以外，卡带还支持内部的专门闪存芯片来保存记录，即使在卡带中电池、没有电的情况下也可以将游戏进度保存长达10年之久，而且记忆空间高达4M，再也不用担心电池没有电了（充电电池也有寿终正寝的时候）。而且这次在卡带耗电量上XG2 Link Turbo也下了不少工夫，游戏时间有了很明显的增加，已经可以和正版卡带一较高下了。性价比很高的产品。





GBA-LINK

售价：498元（256M ZIP_SE GBALink Flash卡带）

介绍：256M ZIP_SE Flash卡带，兼容各种进度存储类型，支持合卡，支持ROM压缩功能(128M压缩空间,可以支持128M容量的游戏压缩)，支持超强金手指。这个是LINK的最新型卡带，这个最便宜的烧录卡一直被玩家们所关注，今年LINK最大的特点就是拥有了压缩功能，可以把压缩游戏烧入卡带中，也就是说可以烧入更多的游戏，同时LINK也增加了金手指的功能，功能也是越来越丰富了。

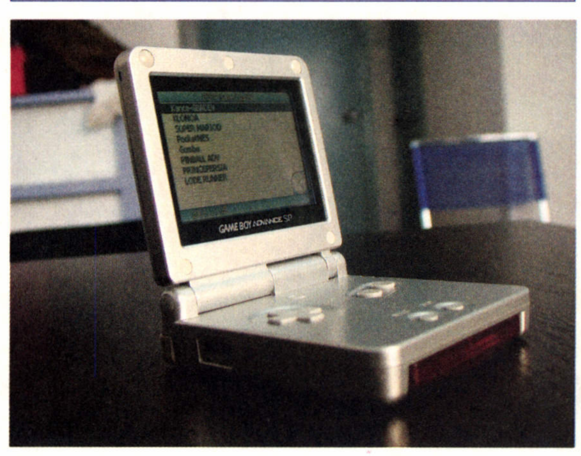


EZFA

售价：590元（256M）

这个是另一个烧录卡，大家应该也不会很陌生吧。如果没有记错的话这个卡带应该很早就拥有了时钟功能。在烧录方面使用和LINK一样使用GBA的通信口取代专门的烧录器。这种卡带优点就在于可以避免经常的拔插卡带对金手指造成损害。





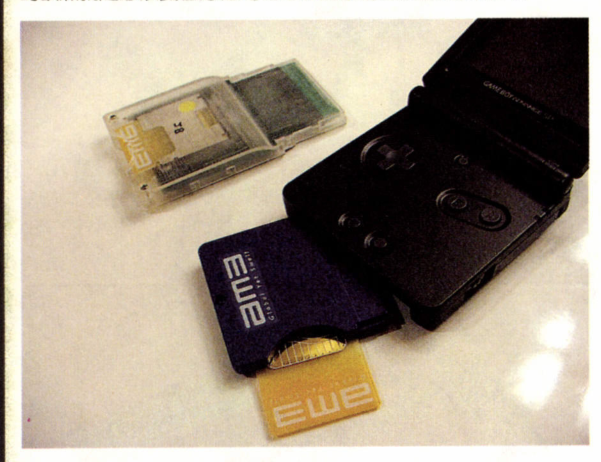




AM3

售价：全套4800日元　周边：2800日元　空白卡：2000日元

介绍：经历了一年的等待以后AM3终于发售了这款电影卡，这个使用32M播放20分钟影像的周边在11月10日还在北京展出了，真是难以想象，短短的时间就将触角伸到日本以外。不过这个设备最大的缺点就是必须要官方指定的地点烧录动画或者购买新片。



EZ-Flash 2 PowerStar

售价：750元（256M）

介绍：售价和人气都很高的EZ卡带今年也正式推出了2代。新的卡带除了增加了时钟功能以外，是最早支持金手指功能的烧录卡。也就是说玩家可以通过游戏修改器把金手指和游戏一起烧入卡带中，游戏时可以任意开关。同时这个版本在以前耗电量的基础上再延长了60%的时间，真是不容易。



GBA电影卡

售价：198元



介绍：国产的GBA电影卡，使用CF卡做存储媒体，虽然包装上稍微寒酸了一点，但是效果绝对的是可以和AM3相抗衡的。而且支持自己制作动画，同时把很多转换软件都很难对付的RM和RMVB格式影片也可以处理，让玩家可以轻松的制作自己想要的动画，即使自己不愿意制作，现在官方也提供免费下载。绝对是个超值的外设，相关的测试由于已经在《掌机迷》上刊登过了，这里就不详细多说了。



GBA MOVIE PLAYER

售价：35美元



介绍：GBA电影卡的国外产品，也就是说获得任天堂授权的GBA电影卡的模样。功能上和电影卡一样可以看电影、听音乐和看小说……不同的是卡带上多了一个卡带的插槽，使用的时候必须要插上正版卡带才可以正常运行，同时也有开关可以对电影和游戏之间相互切换，另外就是做工上要比国内的好一点。

由于周边实在是太多了，不同的厂家出的各种不同的产品简直是让人看花眼，还有就是很多非官方产品有很多一样的产品，在这里基本上就只取了一种，请大家见谅。而且由于地域的不同在售价方面可能存在少许差异，不过这里的售价都是尽量使用产品原生产商的报价，尽管这样也只能是给大家提供一个参考价格，还是以实际销售价格为准。



第一次作游戏就上手

■ 一次GBA游戏开发实录
■ 准备知识GBA硬件体系

文/黄炎中

一次GBA游戏开发实录

●前言

GBA是任天堂公司开发的掌上游戏机，从2001年开始发售至今，凭借其强大的性能，已经稳坐掌上游戏机之王的交椅，一时间无人能与之匹敌。老任也从其中抓取了大量的财富。GBA能有今天，一方面是本身的硬件出众，其次，是各大游戏公司，为其开发了大量游戏而成的。今天就由我向大家从程序员的角度简要介绍一下，一个GBA游戏的开发实录。以便让大家在娱乐之余，能了解到一个GBA游戏是怎样炼成的。

[2004年X月N日]

这天是周一，我和往常一样，一早就到了公司。不同的是，伴随着一丝不寻常的感觉。心想，是不是我昨天看动画片，DVD看了太多?

只不过连续看了《圣枪修女》、《月姬》、《网球王子》、《大逃杀1+2》、《百人斩少女》还有……国产黑色片——《手机》。

说实在的，最近可看的片实在太多了，爽啊!

9点的时候，小组的人员都到齐了，也就6、7个人。这个时候，MANA（项目经理Manager）大呼一声，开会~~…

开会中……

■MANA：大家好，上一个项目呢，我们完成的很不错，董事会对我们的评价很高啊。我们要再接再厉…（省略2000字）。

接下来一段时间，我们要开发一个GBA游戏，我们的策划已经把提案分发给各位了，就在大家手里。大家可以看一下。如果没什么问题的话，大家就可以开始考虑了。特别是程序员下午把这个游戏的技术评价交上来~……这个GBA游戏开发时间最多被限制在3个月左右，上头给的资金是50W。希望大家好好努力!

…走出会议室，回到我自己的位子上，打开策划书开始“研读”。一共4份，分别是《游戏概要设计》、《故事设定》《游戏角色设定》、《游戏关卡设定》。

我介绍一下《游戏概要设计》，其他3份是针对这份的详细补充。

开发的是这样一个游戏。

[Story Line]

在那个崇尚神的时代，主角（名字可由玩家输入）的漂亮的青梅竹马女友（女主角名字可由玩家输入）被BS魔神所抢，主角要通过6个STAGE，将女主角救出~并消灭BS魔神．能依靠的，仅仅是一把YY女神所赠送的Sword .一路上，受到YY女神所化身为人的女主角2号的“照顾”，并和YY女神发生了感情，主角在旅行中耳闻目睹了一些BS魔神所干的坏事，并意识到，消灭BS魔神已经不是他自己一个人的事情了，而是拯救世界的事情。自己肩负的责任是很重的。当主角最后救出了女主角的时候，终于搞清楚了为什么BOSS不去抢别人而抢女一号。原因是BS魔神的力量的一半被封印在了女一号的体内。然后，主角就和最终BOSS决战，这个时候BS魔神已经得到了全部的力量。最后，和BS魔神决战。这里就有几个分支。

●ENDING A

和YY女神的好感度大于80并得到所有必须道具，BS魔神向主角发出超必杀技“动感光波”的时候，YY女神为了自己所爱的人，替主角挨了这一下。然后就是传统感人的一些对白。END

●ENDING B

和YY女神的好感度小于80并大于60，BS魔神向主角发出超必杀技“动感光波”的时候，青梅竹马女主角为了成全主角和YY女神，替主角挨了这一下。然后就是传统感人的一些对白。END

●ENDING C

和YY女神的好感度小于60，BS魔神被主角消灭后，YY女神回到天界，默默祝福着主角和女一号。END

●角色简要说明

主角——从小受到ZZ战士训练的V剑士。属于内向型的角色。

女一号——和主角从小一起长大的漂亮女孩，体内存在近一半的BS魔神的能量。

YY女神——主角的守护神，在旅行中爱上主角，并化身成人，和主角并肩作战。

BS魔神——上古的魔神，充满了统治人界，天界的野心。上一次被BT战士所封印半数的能量被封在了某个物体内。BS魔神终于找到了这个东西，就是女一号。

看完此STORY后，我不得不佩服俺们的策划，接下去，是游戏模式。

[Game Play]

●模式

游戏模式是俯视ACT，略像GBA上那个〈XX狂刀〉。整个世界中有4种属性，风雷火冰。相互克制。风和雷相互克制，火和冰相互克制。所谓克制，主要体现在攻击力和防御力上。

●视角

考虑到GBA屏幕的关系，同屏幕可同时出现的敌人不超过5个(同类型的敌人)。在普通模式下，CAMERA（视角）是绑定在主角身上。到有事件的时候，允许由AI来控制CAMERA。

●角色

因为必须和整个游戏世界观相符合，所有角色都有8方向移动、攻击、防御、死亡的基本动作，敌人由AI控制，普通的杂兵至少有1种攻击方式。

BOSS至少有3种行动(包括攻击方式)每种动作至少4帧。

——主角必须有剑攻击和魔法攻击

剑攻击至少有6个连环的动作。而且是8方向的。每个动作至少4帧。

剑攻击时伴随有一定的效果，是根据当前装备的武器而定。

魔法攻击根据当前主角所装备的道具的属性发出相应的魔法攻击。

魔法可以是攻击性的和辅助性的。说穿就是一个效果。其详细内容参见《游戏角色设定》

●LEVEL

整个游戏一共6关，每一关都有一个BOSS把守。而BOSS本身就是有某种属性的。

当主角干掉BOSS后，得到一个带属性的可装备的道具。是和魔法攻击有关的。

LEVEL的难度从低到高。其中1、2关属于上手关。难度比较低，3、4关属于提高关。难度有大幅度上升。最后两关难度最高。难度主要体现在敌人的攻击力、防御力、关卡本身陷阱等等一些限制主角行动的因素。

游戏中有升级的系统。主角每干掉一个敌人都会有一定的EXP，当EXP达到移动程度后，就可以升级。升级的内容主要是主角的一些参数的调整。

看完后，对整个策划的OVERVIEW有了一定的了解。

接下来呢，就是针对这份策划进行技术评价。

■技术评价——主要评价那些可有可无的效果，能否被实现。这个游戏主要体现的是剑与魔法的世界。所以，在魔法的效果上会有所要求。而角色动画等等，GBA应该可以轻松完成。当然效果，必须符合GBA本身的硬件特性。说到这个想起件事情，许多策划想得到的特效如果游戏机没有硬件支持的话，只能放弃。所谓“人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全”。如果这个效果实在是想要，别无选择的话，可以想办法“造假”，比如说3D游戏中有个水面的效果，老外喜欢耍自己的编写程序的水平，所以在硬件还没有支持这类特效的时候就抢着用软件实现，到头来80%的CPU资源全都浪费在这个华而不实的效果上。而CAPCOM这些日本公司就聪明多了，直接在这个表面上放一段水流的动画，问题就全解决了，而且看起来又好，占用CPU也不多。日本公司的“造假”水平值得全世界的游戏公司学习。这是题外话，呵呵，不多说了。

扫清一切的技术上的障碍后，开始写完技术评价。然后就把文档交给了BOSS，并很快得到了批准。并且定下了日程安排，一个半月内出MOCKUP版本，到第二个月出ALPHA版本，调整到第三个月底前把BETA版完成。第三个月中旬完成MASTER版本。

铛铛铛，游戏正式开始开发喽~~~，先别这么开心，恶梦才刚刚开始。

[2004年X月N+1日]

早上，小组的成员都到齐了，3个美工、2个程序、1个策划、一个音乐。

开小组会议，策划将人物的性格什么的都和美工说，并且将故事的世界观告诉音乐，而程序员则是开发游戏的引擎以及一些工具。由于引擎和工具可以直接利用以前的，只要做少量修改即可。所以程序部分还是很轻松的。在游戏开发中搞程序就像我同事说的那样，干实际的事都是美工和策划的，程序员只要把工具搞定即可。哈爽。不过前提是要有现成的工具，引擎如果这些没有的话，那么程序员立刻从天堂掉到地　，准备到墙上去写“惨”字吧。哈哈哈.大家的任务都分配好后，就开始紧张的开发工作了。

做一下工具的整理，这个游戏至少需要以下几个工具，顺便给大家解释一下。

美工用：

角色编辑器

因为GBA本身的图像回路是基于TILE来显示图片的，内置的几种硬件的精灵大小是无法修改的，如果要创建自己想要的大小的角色，而又要充分发挥GBA的资源，一个比较好的办法就是使用组合精灵技术来实现。说简单点，就是用N个固定大小的精灵来拼出一个合成的角色。而角色编辑器主要完成的就是这一工作。

角色动画编辑器

这个工具严格意义上来说是包含在角色编辑器之中的，为什么要分开呢？因为角色设计和角色动画可能是两个人分头行动，所以将两个功能分开成两个工具这样更能发挥人力的优势。

MAP编辑器

MAP编辑器就是制作一个游戏的地图，美工拿到策划的地图说明，得利用这个工具把一个场景给搭起来。用的就是这个工具。其间会和策划进行频繁的讨论。最后的OUTPUT就是一个场景。但是和最终场景不同的是，这个场景里的机关角色都还没加。到此，美工的任务就完成了。剩下的，就是策划的事情了。

策划用：

LEVEL设计器

这个工具样子和MAP编辑器差不多，当美工完成了一个关的图像设计。就可以把输出的文件交给策划了，然后呢，策划把应有的，存在于这个场景里的角色（敌人、NPC、或者其他一些东西）、触发器、背景音乐什么的都进行有机的配置，利用这个工具完成最后的关卡设计。（策划，基本上就靠这个东西混饭吃了~）

音乐用：

由于GBA的官方声音播放器是MUSICPLAYER2000，所以，一些的音乐都必须符合这个东西的体系规范，就是用波表来播放MIDI音乐。除了BGM是MIDI外，其他一切声音效果，都是以WAV+MID为结构的。所以呢，音乐用的这个工具就是干这件事情，把WAV和MID组织成一个有系统的文件列表，让MP2K能直接读取。

最后，还有个发射器(launch)

发射器是什么呢？就是把所有的数据和发射器集成后，GBA直接启动这个发射器来启动整个游戏。一般来说，发射器是整个引擎在GBA上的实体。这个东西也是必须在前期由程序员独立完成的。如果在游戏开发提出的时候，这个工具还没开发完成的话，那么……大家都别吃饭了。这个游戏肯定是开发不出的。呵呵。或许有人会问，开发发射器的时候，又不知道未来要开发什么类型的游戏，那么如何设计这个工具呢？其实在游戏开发过程中，有很大一部分的工作都是相似的。只要将这些相似的东西（功能）独立写成模块，就可以重复利用了。到新的游戏模式下来后，只要略微修改这些模块的调用方法，并且新开发本游戏特有的模块，一个新的发射器就开发成功了。这是生产效率最高的办法。（可惜国内N多游戏公司并没领悟到，嘿嘿，题外话，不说了）

呵呵，有了这些工具，开发可以算是成功了一半了~

哈，今天真愉快！

[2004年X+1月N+6日——X+1月N+30日]

从今天开始的几天呢，就是紧张的开发工作了。程序员首先就要开发本游戏特有的发射器工具。而要开发出这样一个东西，就必须得把本游戏的系统设计写好。程序员只要根据策划写的说明书，将一个符合策划书中的世界，利用这些完成的模块进行有组织的拼接、组织，并适当加入一些新的模块，一个系统的设计就算完成了。最后，系统设计是以文档的形式保存的。一般来说呢，系统设计少则几页，多则几十页。其中包括概要设计和详细设计两个部分。详细把一个世界在计算机中进行描绘。由于核心的模块都已经在前期开发完成。所以与此同时，美工和策划，音乐可以利用现成的工具独立工作。绝对不会出现大家都在等程序的情况。

[2004年X月N+5日——X月N+10日]

完成了系统设计，就到了写代码阶段了，程序员必须在这段时间内把所有系统详细设计中的内容，用代码表示出来。程序员累就累这几天而已。此时，美工在策划的“指点”下地狱式的点着像素画。阿门。

[2004年X+1月N+5日]

HOHO，终于！在XX小时的努力下，我们的MOCKUP版本终于出来了！！

MOCKUP版本就是阶段性评价版本。用于从程序、美工、策划、市场方面来评价这个项目还需要什么改进，变化等等。MOCKUP版本和最终的版本可以差别很大。策划完全可以在这个评价的时候提出新的想法，新的要素。可以对以前的一些问题进行及时纠正，并且，为了迎合当前市场的需要，对美工的风格进行调整，以求让这个项目变得更好。当然，程序也逃不掉。程序必须根据策划的要求，进行代码的修改。提供技术上的支持。开会其间，会议室就成了火药库。大家都有自己对这个游戏的意见，有的意见是冲突的，就会发生WAR，僵持不下的时候，策划当消防员。

MOCKUP讨论会早上就开始了。其间，所有小组的成员都必须到场，项目经理也必须到。一般会议要开上两三天，对项目中各个细节进行评价。不过，对GBA来说呢，一般MOCKUP讨论会只要开一天就可以了。毕竟GBA项目比较小嘛！

[2004年X+1月N+6日——X+1月N+30日]

今天开始，要进入项目开发的第二个阶段，ALPHA版本阶段。这段时期，大家针对MOCKUP会议提出的一些评价、意见等等，进行对游戏的修改。策划在这段时间是比较累的，得不停地调整游戏中的各项参数。美工调整整体画面的风格，力求完美。程序员针对新增的功能修改程序，同时修正游戏中的一些BUG。然后交给TESTER测试。TESTER会将某个STAGE反复测试几百遍。将所碰到的BUG记录下来。而且必须玩到能百分百重现这个BUG。BUG从种类上分，主要分画面BUG、LEVEL BUG、程序BUG三种。从程度上分，分为A级、B级、C级。其中A级BUG是最严重的，就比如死机BUG。这在CONSOLE游戏中是绝对不允许的。以前碰到一个BUG必须测试N次，才能确切重现这个BUG，这其实是比较浪费时间的，现在，大家都用摄像头来把测试过程录下来，碰到BUG后反复看录像，以确定BUG的产生过程。

[2004年X+2月N日]

终于把ALPHA完成了。ALPHA版本和MOCKUP版本又有了很大的进步。和往常一样，进行ALPHA版本的评价讨论会。和MOCKUP会议比起来，会议轻松多了。顺便制定最后一个阶段即BETA版时期的工作任务。什么操作说明书、封面设计，等等，都是在这个时期完成的。这个过程又称之为“Polish”的过程。BETA版本和最后的发行版本已经十分接近了。画面完美（指GBA上），音效到位，更重要的是，绝对无严重的BUG。游戏顺利进行。

[2004年X+3月N日——X+4月N日]

BETA版本完成后，再经过几次的测试、修改、就生成了最终的MASTER版本。

立刻把这个版本发到NOA（任天堂美国）给他们打分，任天堂很BT，专门成立了个叫MARIO TEAM的小组，会对送过来的所有项目进行打分，他们也从画面、游戏性、音乐、操作这些方面进行评价，只有所有评价项目都通过，而且得和他们的《作品准则》中的N条限制不互相抵触、才算合格。这样做的目的是为了质量控制，和学习其他公司的开发经验。于此同时，俺门自己的公司小组成员都放假休息去了，而我，已经在TGFC和EG上泡论坛了。HOHO。就等“合格”通知单过来了。呵呵。万一，没有通过的话，任天堂也会退回来，然后指出哪里哪里存在问题。当然其中的所有“差旅费”“教育费”都得我们自己出。通过他们的评价，就正式得到了上市的许可，然后每份软件必须交给他们 N%的“权利金”。任天堂是很贪的。



至此，一个完整的GBA游戏项目开发就结束了。50W的项目开发金所剩下的，都被当做奖金，进了小组成员的口代，当然项目经理是拿钱最多DI。一个项目能完成，凝聚着众多开发者的努力。开发过程中的一切争执，火药，说到底都是为了这个项目好。策划、美工、程序、音效，都是项目中不可缺少的部分，大家在策划的带领下，群策群力。最后成功完成一个GBA游戏的开发。我写这篇文章的目的，在于向大家介绍一个GBA游戏的开发过程。当然实际开发过程中碰到的问题会多的多。最后，我还想说一句，GBA游戏的价值，是集合开发者集体智慧劳动的产物，请尊重开发者，自觉抵制D版，支持正版。

准备知识 GBA 硬件体系

GBA系统概要

CPU：GBA使用了ARM公司的退休产品ARM7TDMI，
　　这是个32位的RISC 芯片，主频是16.78 MHz
　　任天堂很贪婪。这个芯片N年前就淘汰了。选它就是因为价格便宜。
　　内部为了和GBC向下继承，集成了一个8位的CISC型芯片。

内存：系统内存（IRAM） 16KB
　　工作内存（WRAM）256KB
　　显示内存（VRAM）96KB
　　活动块缓冲（OAM） 8Byte * 128
　　调色盘内存（PAL RAM）1KB
　　可以支持最大32MB（256M）的卡带容量

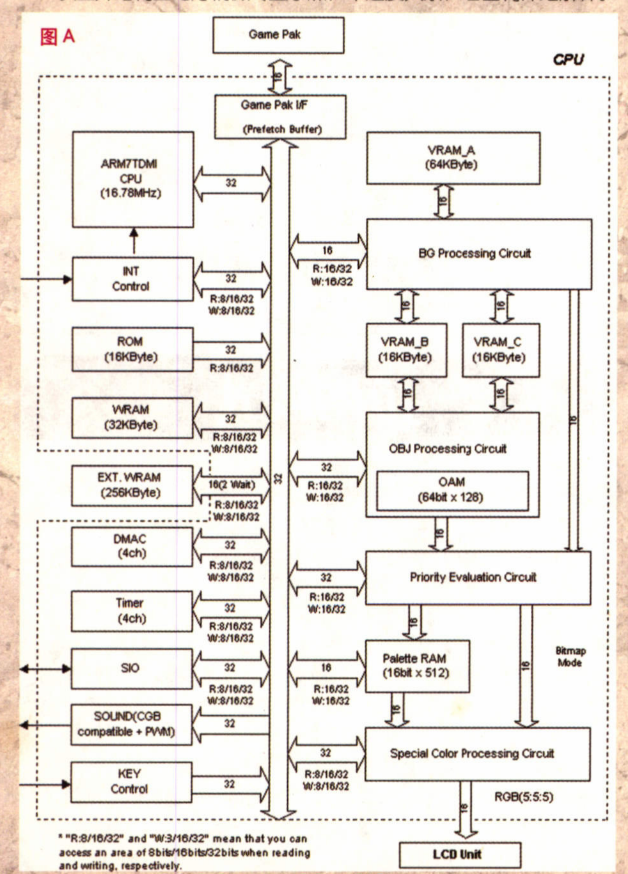
显示：使用了2.9英寸TFT LCD（隔行显示）……
　　这个显示器的分辨率是240x160
　　最大显示32768种颜色。
　　GBA支持4种显示系统（后面详细说明）

声音：4个简协声道
　　2个PCM直接声道(都是8位的)……

通讯：8位，32位串行通讯

以上就是GBA的硬件组成。除了WRAM外，所有硬件都被集成到一块芯片内。为什么呢，为的还是节约成本。……

以上介绍有些地方稍微专业了点，不过没关系，后面有详细解释。





现在附一张GBA的硬件体系图，大家看一下即可更清晰地了解它的构成。（见图A）

GBA的显示模式

GBA有6种显示模式，MODE0～5 ，其中0、1、2被称为TILE模式，3、4、5 是位图模式。

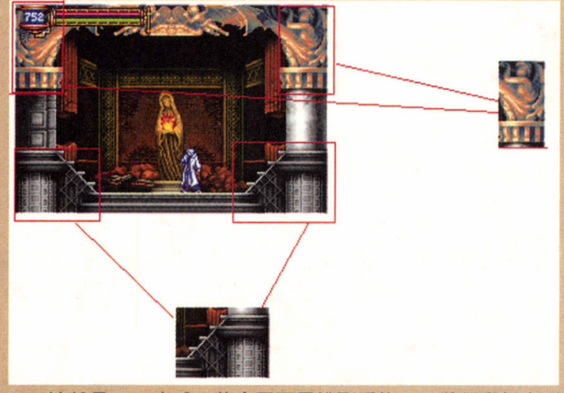
补充知识

几个名词：TILE方式、图层、调色盘、双缓冲。

■TILE方式：

早期，计算机的硬件十分昂贵,特别是内存,简直就是天价。但是，在屏幕上显示一张图片，必须花费大量的内存。要使最小的代价作出最漂亮的画面，这是矛盾的核心。怎么办呢？后来人们研究了一般图像的规律，发现一张图片内有许多地方是重复的。如果将这些重复的画面用一个子图（TILE）代替，不就可以大大节省内存了吗，而且画面也不会有损失。

如图：2个地方只是方向不同而已。内容是一样的。



这就是TILE方式，整个图画用排列后的TILE数据和与之对应的MAP数据来描述。

其中MAP数据就是画面的对应位置使用TILE的索引编号，和一些其他数据，包括调色盘索引和横向纵向翻转。一般TILE都是正方形的。GBA中，TILE的大小是8X8。

■图层：

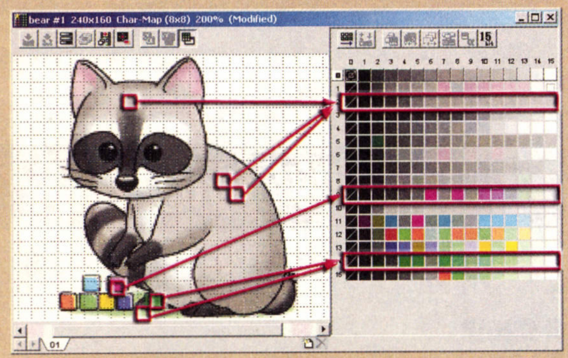
相信大家都玩过MD和SFC吧，为了让画面看起来都富有立体感。就必须使用图层的技术。简单的说，就是几个图片的叠加，来表示一幅画面。这和PHOTOSHOP里层的概念是一样的。叠加是个动态的过程，是由硬件完成的。

■调色盘

一幅画面是由不同颜色的像素构成。一个颜色，是由红绿蓝（RGB）三元色组成。所以一个颜色信息，必须包含RGB三个值的信息。

那么如果3个字节表示RGB信息，一幅256X256的画面，将消耗256×256×3=192KB的空间，这实在是太巨大了。为了节省空间，我们引入了调色盘技术。什么是调色盘技术呢？就是把画面内所有的颜色排列在一个调色盘里。然后，对应的像素使用调色盘的索引号。256色图片，一个字节表示1个像素。16图片，一个字节表示2个像素。

如图：



这样，原来的256x256的画面如果按照256色的话只需要占用256x256*1 + 256=64.25KB就可以了。如果是16色的话，只要256x256/2+16= 32KB也就可以了。

■双缓冲

双缓冲的存在，就是为了解决画面闪烁的问题。一个闪烁很厉害的画面，在游戏中看起来是很“痛苦”的，可想而知，一个3D游戏在运行的时候，屏幕像个25HZ的日光灯那样闪烁，将会是个啥样子。以前，人们以为是显示速度不够快，导致闪烁的，但是当充分提高了显示速度后，闪烁还是存在，这证明了一点，显示速度不是闪烁的根本原因。那什么是根本的原因呢？后来，终于找到了闪烁的根本原因。原来计算机显示一帧图像，是用扫描线的方式，来显示的。而显示一帧图片，需要一个周期的扫描线来完成，就是我们看到的图像，如果有N个图片，那么需要N个周期来完成。这样的过程完全被体现在了显示器上，让我们看清楚。由于速度很快，就发生了闪烁。这是根本原因。怎么解决呢，唯一的办法，就是把所有要显示的图像先写在一个缓冲区里，这个缓冲区是一个显示屏幕相同大小图像。等所有图像都画完了，就把这张图片一次性写到屏幕上，那么扫描线一个周期就完成了这个图像帧，消除了闪烁。这就是双缓冲。

嘿嘿，补充知识完毕。建议彻底理解。我们进入正题！

GBA的显示空间

GBA的显示空间，VRAM，上面说了，是96KB，其中，在TILE方式下，用于显示图层的是64KB，另外32KB用来显示精灵（OBJ）。整个用于图层（BG）的VRAM被分割成4个TILE段。或者被分成32个MAP块，每块是2KB。也就是说每个TILE段=8个MAP块。这是很重要的概念~。

我们来计算一下，这些内存可以存放的TILE数量。

如果TILE是16色格式的，那么一个字节可以包含2个像素。那么对于8X8的TILE，需要花掉8X8/2=32个字节。这样，VRAM的64KB就可以存放64KB/32=2048个16色TILE。

如果是256色格式的TILE，那么一个像素对应一个字节。由上面的公式可以得到，VRAM的64KB可以存放1024个256色TILE。

TILE方式

GBA的MODE0、MODE1、MODE2都是基于TILE方式的。

在GBA硬件上支持的图像模式中，如果从颜色的角度，可以把图层分为16色图层和256色图层两种。其中，值得注意的是一个16色图层的每个TILE都是16色格式，每个TILE可以对应于不同的调色盘。这些调色盘的数量不超过16个。

■按照性质，可以分为非旋转图层(TEXT)和可旋转图层(ROTATE)

其中非旋转（TEXT）图层可以是16色或者256色。

而可旋转（ROTATE）图层必须是256色。

MODE0由4个非旋转（TEXT）图层组成。是普通游戏里用的最多的模式。

硬件上支持的大小从256X256到512X512。

MODE1由2个非旋转（TEXT）图层和一个可旋转（ROTATE）图层组成。

其中可旋转(ROTATE)图层支持大小从128X128一直到1024X1024。

MODE2是由2个可旋转（ROTATE）图层组成的。

这里列个表，让大家容易理解。

显示模式	图像属性			一个图层可访问的TILE数量	调色盘元素数量
	是否可以旋转?	图层数	大小		
MODE0	不可	4	256×256 to 512×512	1024	16/16个 256/1个
MODE1	不可	2	256 x 256 to 512 x 512	1024	16/16个 256/1个
	可以	1	128×128 to 1024×1024	256	256/1个
MODE2	可以	2	128×128 to 1024×1024	256	256/1个

位图模式

GBA硬件上支持位图模式，这是怎样一个模式呢？简单的说，就是一个以点阵的方式，来表现整体图像的模式。

■硬件上分3个位图模式。分别是MODE3、MODE4、MODE5。

MODE3这个模式支持32768种颜色，是个高画质模式，大小是240X160不支持双缓冲，所以不适合用于有高速运动的图像。一般用于厂商的LOGO或者人物CG特写等.

MODE4这个模式使用256色，大小是240X160，支持双缓冲。这是个伟大的模式，和以前DOS下的MODEX有点类似。可以很方便的画点、画圆，很多GBA真3D游戏，像<疯狂TAXI>，就是使用了这个模式。而GT赛车，FZERO不属于真3D游戏的范围.

MODE5这个模式也支持32768种颜色，可惜大小只有160X120，支持双缓冲。在我见到的GBA游戏中（0号到1300号）极个别游戏使用这个模式。不过几个老外小组做的DEMO是用这个模式来SHOW他们的3D引擎的（虽然很烂）。

显示模式	位图属性			双缓冲	支持的色彩数量
	是否可以旋转?	图层	大小		
3	是	1个	240x160	否	32,768
4	是	1个	240x160	是	256
5	是	1个	160x128	是	32,768

GBA的精灵系统

GBA是个神奇的机器。活用了这些硬件模式，可以用软件做出一些原本没有的模式。我这里简单介绍一下：

MODE7模式——相信大家玩过GBA上的FZERO吧。是不是觉得这个3D的画面很不错呢。其实，这个画面是活用了MODE1模式，大家看到的3D效果是用那个旋转放缩图层模拟出来的。这个技术在SFC上就被用到。是个很著名的模式。

MODE8模式——这个模式支持32768种色彩，有240X160大小，支持双缓冲。很厉害吧，这个模式利用了GBA充裕的工作内存，来充当一个缓冲区，与显示内存配合来实现双缓冲。毕竟这是软件上的模拟，再加上工作内存到显示内存的速度不快，所以这个模式也不适应高速运动的图像，不过在AVG游戏等有着很大的应用范围，比如帽子屋做的GBA游戏《月X》，和几个XGAME，MODE8让画面表现出了很高的水准。

MODE9——这个模式，暂时就称MODE9吧，因为还没有明确定义。最近，SEGA出了个游戏，叫《SONIC BATTLE》强烈推荐去玩一下。战斗的时候，画面看上去像全3D的，如图：



实质上这个模式是MODE2的两层可旋转放缩图层和可旋转放缩精灵配合活用的结果，效果是相当不错的。

其他模式

■什么是精灵系统呢?

小日本管这个精灵系统叫做OBJ。早在20年前，雅达利盛行的时候，是没有这个概念的，所以，游戏机为了显示一个会运动的图像时，必须花费大量的资源，去重复绘画这个图像，这对于当时的硬件来说是一笔不小的时间开销。正因为这样，游戏机的显示系统变的十分低效。任天堂推出的FC彻底改变了这一切。FC首次使用硬件支持精灵系统。从那以后，游戏显示系统变的高效而丰富。可以有大量的活动图块在屏幕内高速运动而不降低游戏速度。比如说射击游戏中的子弹和飞机，ACT游戏中的角色等等。最初的FC只支持同屏16个精灵系统，后来随着技术的发展，几乎所有ARC基版上都支持了这个精灵系统，而且同屏数量在不断增多。最后，在PS上支持的精灵系统数量达到了同屏4000个。SONY曾经在E3发表PS的时候为了炫耀这个机器，特别做了段演示，大致就是一个ACT的主角在林子里窜来跳去，对碰到的一切物体都有对应的物理效果，比如碰到树干会有树叶飘下，掉到地面上会有小石块弹起。这在当时都是十分令人震惊的。这也同PS强大的精灵系统支持分不开的。

在我们的GBA硬件上，支持最多128个规定大小的OBJ同时出现，这当然无法于PS比，但是对于一个小屏幕的掌机来说已经足够了。

■GBA的OAM

GBA的所有OBJ数据都被保存在一个叫OAM的硬件内存中。硬件就直接控制OAM中的内容，并且在屏幕上显示。一个OBJ数据中包含了众多信息，包括这个OBJ在屏幕上的位置、大小、形状、优先级、翻转、旋转、放大、缩小等等。

还记得吗? VRAM中有一部分是被用于OBJ的。所有的OBJ要表达的内容，都必须放在这个缓冲区内。硬件上GBA对这个缓冲区的管理有两种方式，1D和2D，其中1D方式就是将整个OBJVRAM看成一个容器，所有TILE信息都直接存储在里面，然后OBJ数据的像素信息就从某个位置去“取”。存储的管理方式是线性的。

2D方式将整个OBJVRAM看成一张贴图，OBJ需要哪里，就从这张贴图上裁减一个和自己等同大小的区域下来。显示到屏幕上。

■组合OBJ

GBA的OBJ组合有128个，如果对这些资源有个比较好的管理机制，可以让画面产生十分绚丽的效果。其原理就是将几个OBJ按照一定顺序拼成一个大的角色。这个效果在KONAMI的《恶魔城》中被广泛运用。GSLIB完全支持组合OBJ。

其他模式

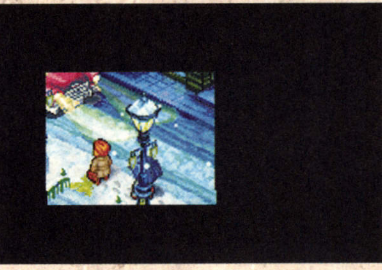
前面已经说了，在GBA硬件上支持4种特效，窗口特效、色彩特效、FADE特效、和马塞克特效。

现在来详细说明一下。

■窗口特效

我想，每个人家里都有窗吧。想想窗是干什么的? 从里面往外面看，能看到外面。（废话） 不过能看到的范围是有限制的，这个限制就是这个窗大小的范围（你把头伸出去看不算）。

GBA上就有这个效果，从一个图片里开一个窗，看到后面一层的图像。如图



可显示区域被窗口限制住了。

■色彩特效

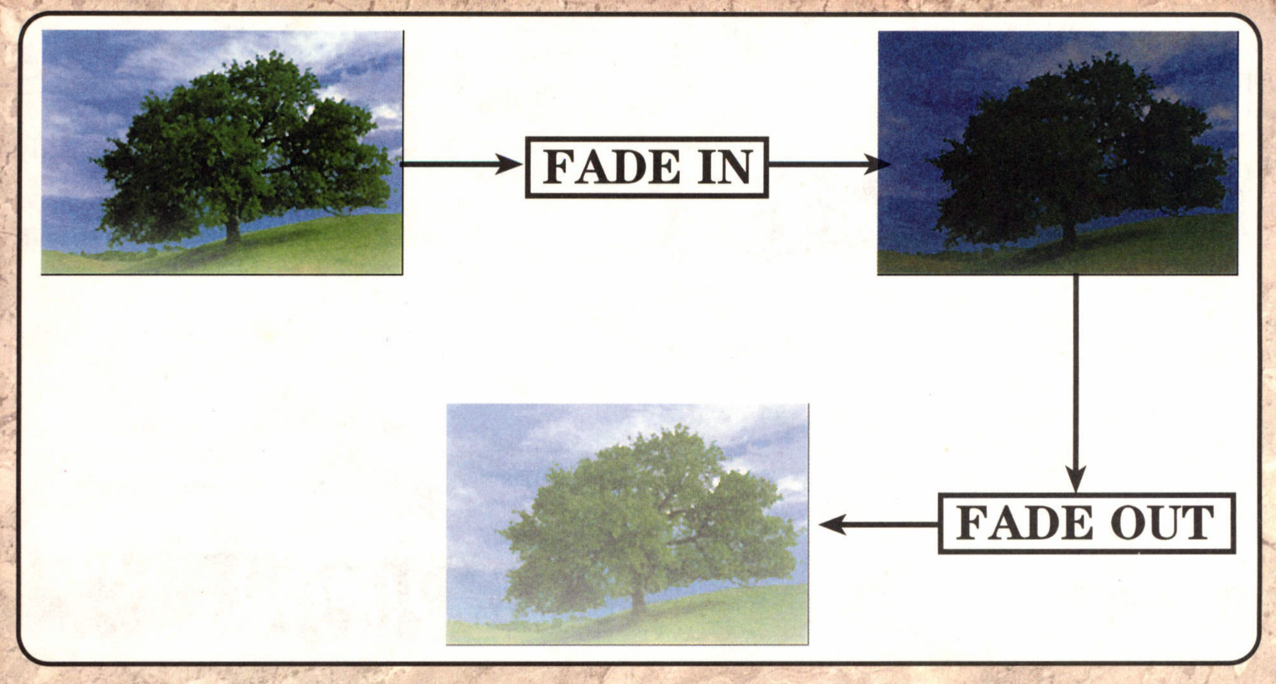
色彩特效又被称为ALPHA特效。就是两个不同的颜色叠加后，变成第三种颜色的特效。这个特效被广泛用于游戏中，比如光芒、透明效果等等。都是用这个做出来的。色彩特效使用的好坏，和整体的画面好坏有着直接的关系。



如图，红色的圆和蓝色的做色彩特效，变成了粉红色。由于GBA无法同时对3个颜色叠加做色彩特效。所以，中间的无法形成红、绿、蓝叠加的颜色。

■FADE特效

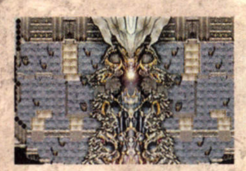
这个特效是直接控制某个图层的明暗效果。FADE特效分为FADE IN 和FADE OUT。如果是由亮变暗，那么就是FADE IN，如果是由暗



变亮，那么就是FADE OUT。最暗是全黑，最亮是全白。这个FADE特效被普遍使用于游戏、电影中，比如换镜头、场景结束，等等，如果你留心的话，可以在几乎所有GBA游戏中发现这个特效。如图：

■马塞克特效

顾名思义，就是像墙上的马塞克那样的一块一块的效果。这个效果从SFC时代就有了，当时真的是令人震惊。如图：



马塞克效果→



GBA的声音

GBA硬件上有4个波形发生器和2个采样声道。我们在游戏里听到的声音都是从这些设备中发出的。

这些设备是干什么用的呢？我来介绍一下。我们能听到的声音，都是由于空气的震动所产生的。这些震动传到我们耳朵里，与耳膜发生共震，我们的大脑就接收到了这个信息，换句话说，就是我们听到了这个声音。所以说，声音就是震动。震动如果用设备记录下来，时间轴上我们能看到的就是许多波形。那么我们换个角度来说，如果有个设备能产生这种波形，那么声音也会被同时产生。我们就能听到这个声音了。于是就有了波形发生器和采样声道。

■SOUND1～4

是GBA本身的4个硬件波形发生器，可以根据不同的输入参数，来播放不同的声音。一般SOUND1～4在游戏里用在效果音上的比较多。比如尖锐的人叫声（汗）、爆炸声等等。由于其中SOUND1和SOUND2是和GBC兼容的。所以，一些有GBC制作经验的厂商拿这4个设备也用来播放BGM。效果嘛，还是不错的。

■直接采样声道DIRECTSOUND A/B

这两个声道是用来播放采样声音的。就像我前面说的那样，直接把自然界的声音录下来，保存，用的时候直接通过这2个设备播放，还原真实的声音。

■关于游戏中的BGM

由于直接采样声音保存成采样文件是很占空间的。至于计算步骤我就不多说了。所以会出现诸如MP3、OGG等等压缩格式，来保存空间。可是GBA只支持无压缩的采样输出。这样的话，一首2分钟左右的音乐采样都要20MB左右，相当于160M。这实在是太巨大了。就算目前流行的128M卡都挡不住。那么游戏里的BGM远远比2分钟时间长，这又是如何实现的呢？答案很简单，MIDI+软波表的组合。MIDI记录了音乐的五线谱信息，采样保存了所用到的乐器的采样，这样一来，一首2分钟左右的音乐，就缩成了几百KB。而且播放起来和真实采样的效果相仿。空间却少了很多。厉害吧。说到这个，不得不提一下GBA开发库中包含的MP2K播放器，这真是个伟大的播放器，由任天堂开发，用来实现播放MIDI+软波表的功能，只要自己配置好采样表，和所需要的MIDI文件，就能在GBA里播放。音质取决于所配置的采样信息。目前几乎所有的商业游戏都是用MP2K来播放BGM的。几乎已经成为了GBA开发的标准播放器。例子在GSLIB里有。如图，红色的圆和蓝色的做色彩特效，变成了粉红色。由于GB？

总结

HOHO，说了那么多了，最后我们总结一下GBA的开发。

主要是硬件方面，CPU应该说是比较慢的，相对于现在的主流PC而言，不过，开发GBA上的2D游戏来说，是足够了，况且价格很便宜。GBA内置的2D渲染硬件，是所有GBA游戏画面的基础，GBA内置的4种特效，是所有在GBA上特效的基础。从这点来说，GBA的2D画面比起以前的SFC、MD来说，还是可以的。内存上由于只有32KB，显得小了些。不过幸好有256KB的外部内存作为后盾，否则，GBA上的游戏会少很多。就从硬件的角度，可以看出任天堂在这个方面果然是经验丰富，几乎绝大多数2D游戏能用到的，都有硬件支持。这给所有开发者带来了极大的方便。更让玩家在掌机上得到了很多惊喜。

最后。听说任天堂的新主机DS为了抗衡PSP也快出来了，真是希望能早点看到两家竞争的局面，更希望能在新的主机上体验到全新的感受。


Nintendo
GAMEBOY® LIGHT
Gold
Silver
ゲームボーイライト
GAME BOY® LIGHT
任天堂说要有光
广告收藏
于是掌机就有了光

口袋妖怪 全宠战术 特大号

前言

《口袋妖怪》系列游戏之所以百玩不厌、长盛不衰，就在于其千变万化的实战。如何合理地为精灵搭配招式，如何利用辅助技能使精灵在对战中百战不殆，是这篇文章研究的重点。国外对口袋妖怪对战方面的研究很多，尤其以rsbot为代表的网络对战，其中的许多玩家已达到"炉火纯青"的地步，而国内目前基本上还是一片空白。因此，如果你想成为一名真正的口袋高手，一定要掌握每只精灵培养和对战技巧，就且听下文的详细分析吧！



文/口袋妖怪网：koflover

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.11.21
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：对战线

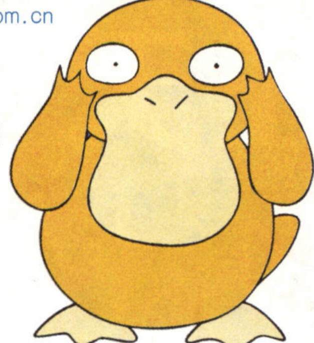
阅读本文前请注意以下几点!!

一 本文基础是建立在口袋网络对战平台rsbot上，供口袋妖怪玩家作为培养和对战的参考，其中基本名词术语见《掌机迷》以前的文章，在这里为节省篇幅不做赘述。本文所列举的例子全部建立在双方能力的最佳理想状态，即努力值个体值全满且级别为100，不包括性格方面的修正。

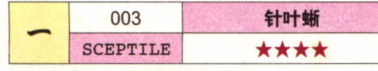
二 本文按照新图鉴顺序几乎介绍了001-386的全部精灵，其中No.1-No.202号为《口袋妖怪红宝石蓝宝石》版中的精灵，No.203-No386将出现在即将发行的《口袋妖怪火红叶绿》版中（图鉴中精灵的序号以新作中"全国图鉴"的顺序排列），届时我们将在第一时间把分析成果刊登出来和大家共同研究。

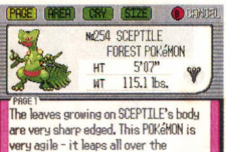
三 绝大多数未进化的不再重复介绍。另外，一些对战价值稍弱的精灵亦没有包括在内，如果读者认为这些精灵有可取之处或者认为介绍的精灵不够全面详尽，欢迎来信和作者探讨。邮箱地址：koflover98@yahoo.com.cn

四 本文版权归《掌机迷》和口袋妖怪网www.pmgba.com所有，在未征得上述两家许可之前，谢绝转载。



五 星★表示该精灵的作战能力和推荐度，☆表示半星。





草系中少有的速攻型，速度特攻均属上乘，但物防是最大软肋，飞，虫，毒等属性的技巧就能给它造成严重伤害。特防稍微好一点，这样面对拥有冰系技巧的水系精灵还算有一定优势。

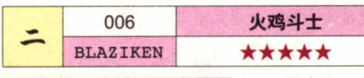
强攻型：以3攻击1辅助为基本方针，叶刃必备，偶尔能够考虑亿万吸取；剩下两个技巧从咬碎，龙爪，觉醒冰/火，地震中选择两个使用。

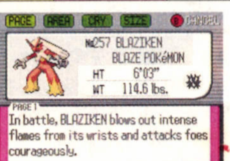
辅助技巧可考虑睡觉+睡眠果，配合高速度能够在危机时刻迅速转危为安；追打威力稍低，但效果超群，用来解决战场的残余更为好用；莽撞无视对方防御，而且对付岩，钢效果一样的好，只不过不好掌握；寄生种子吸血作用不错，配合钉子效果更好。

2攻2辅的方针不够热门，多是结合队伍而产生的变化。除了上述技巧外，辅助技巧也可考虑神秘守护，着迷，分身，吼叫等等。

下毒型：剧毒一般首选，使用种子的话最好配合钉子。另外3招多是保护，亿万吸取，追打，道具带剩饭。追打可以解决中毒后想逃走的对手，不可低估。

天气型：晴天+太阳光+觉醒火基本是必备，所以要求训练员必须仔细挑选适合觉醒火的品种。最后一招多考虑睡觉+睡眠果。





两攻高，但是其他能力平平，因此不够可靠。而且两攻并不能同时发挥威力，因此有点鸡肋。但综合评价算是很高，主要原因就是优秀的技巧和多变的战术它的战术相当灵活，大致为以下几类：

全攻型：崇尚的是广泛的打击面，适用于对付多变的辅助技巧队伍。大字火，升天破，地震必备，最后可考虑觉醒冰/电/草，克制属性之多一数即知。不方便选择觉醒力的话，可考虑岩崩。

大字火换成燃烧殆尽是一个变化，剩余技巧选择地震，升天破，岩崩。道具可考虑下降能力复原的白面包。

气合拳型：气合拳由它使用威力惊人，为了保证其顺利发动，着迷，虚张声势，追加麻痹效果的秘密力量选择1~2个使用。另外，视情况保留岩崩或者觉醒鬼来应付对方不怕气合拳的精灵。反击能威慑对手从而让气合拳成功发动，也是个不错选择。

忍耐型：即使对方是经验丰富的高手，若没能及时应付也有灭顶之灾。忍耐+起死回生/燃烧殆尽基本上必备，道具通常选择速度果，为了让濒危的自己能够先手攻击。剩余的技巧不用拘泥，根据其他战术做出选择吧

会心型：集气+切断+火花踢，加上道具焦点镜片，运气只要稍微好一点就相当可怕，最后一个技巧可选择升天破，会心率同样也有25%。

此外还有几个变化：忍耐+火花踢+集气，剩下的可选择晴天或者切断；忍耐+集气+火花踢+起死回生，起死回生若会心更为可怕；燃烧殆尽+忍耐+集气+切断，战术极端所以使用较少；野性上升+集气+切断+升天破，在会心基础上攻击更强。

强化型：野性上升必备，另外常选择升天破和岩崩。最后一个技巧可选择火系招，或者睡觉+睡眠果。

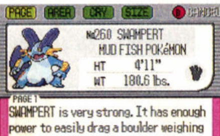
一种变化是野性上升+岩崩/地震+忍耐+起死回生，道具速度果，更加可怕。

捕获型：火焰漩涡虽然攻击和命中差，但是命中后对方2~5回合不能换人，且每回合还有1/16的伤害。捕获对象通常都是打击自己效果不佳的精灵，以最小代价打倒对方，起到扬长避短的作用。配招更灵活，参考其他战术。

天气型：由于仅仅得到火系技巧的威力加强，因此战术很难独立，但胜在灵活。选择燃烧殆尽务必携带白面包，选择火花踢务必搭配集气和道具焦点镜片，选择忍耐就要解决速度的问题。通常情况使用的火焰放射/大字火因为缺乏特点而不是首要选择。

这里给出一个配招参照：忍耐+燃烧殆尽+集气+晴天，自然不足取。但是请换掉配招除晴天外任意一个技巧而采取相应的变化，就是一个犀利的战术。





耐久相当的好，攻击也算不错，弱点只有草系而已。不过速度差，特攻也只是一般水系pm的水准。种种特点都让人怀念卡比，是在对战时的大热门，真是强就一个字。

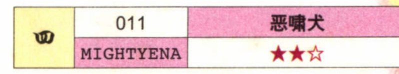
强攻型：一般采用2攻击2辅助，一般来说更注重消耗。攻击技巧地震必留，剩余一个从报恩，瓦割，空元气，冲浪中选择。辅助技巧中诅咒+睡觉是热门技巧，相当厉害。另外，镜面反射可以反克草系技巧，尤其是对付装了亿万吸取的非草系pm；新陈代谢/睡觉可配合空元气；攻击兼减速的岩石封作用不小。莽撞作用不够理想，多半需要先读使用。

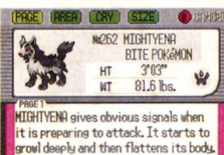
单攻击技巧更为可怕，很符合它消耗的作风。攻击技巧是地震或者报恩，剩余3个辅助技巧变化更多，这里推荐两个黄金组合吼叫+睡觉+诅咒/分身或者是镜面反射+睡觉+吼叫，配合钉子使用效果突出。

盾牌型：大水怪有足够的耐久承受对方非草系的强劲攻击，加上睡觉和道具剩饭的帮助，消耗掉对方强招的pp不是什么难事。这对于以后的战斗非常有利。攻击技巧多选择pp多，附加麻痹效果的秘密之力，对于岩钢鬼亦可考虑地震。睡觉必留，剩余两招推荐用涡流+分身，消耗作用很强。保护用来侦察作用更大，尤其是应付装了亿万吸取和觉醒草的非草系pm，隐蔽性强，非保护所不能察觉。遇到这些和草系最好能退避三舍

捕获型：涡流必备，考虑到被捕获的对象，攻击技巧从地震（打击诸多克制的精灵），瓦割（打击重要的普通系和巨甲），冷冻光（打击冰杀伤4倍的龙），选择1~2个，睡觉必留，另外，有条件还可以考虑诅咒或者冰球，借助对方弱势争取强化时机。

下毒型：俗之又俗的配招，剧毒+保护，剩下可考虑挖洞，睡觉，吵闹（禁止对方睡觉解毒），涡流。气合拳和分身也有人使用。



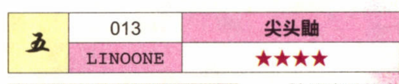


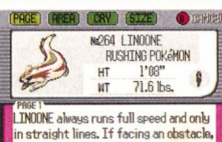
各项能力平平，唯物攻还勉勉强强。特性不错，相当于间接提升自己的物防，并且可以直接废掉对方的白面包。

它的战斗方针就是辅助，多进行无序的游击战，从而更大限度地发挥特性的作用。另外本身的恶属性也是一面盾牌，可以在一定程度上保护自己的毒系和格斗系精灵。

配招多以1攻3辅为主。攻击技巧首推追加剧毒效果的毒牙，或者追加麻痹效果的秘密之力。别的技巧一般不常考虑，包括本属性的技巧咬碎。

辅助技巧虚张声势，挑衅，找茬，打哈欠都可以强迫对方换人并破坏对方的combo，配合撒菱效果更好。保护不但能配合剩饭补血，而且和前面几个技巧搭配效果不错。吼叫也可以考虑，直接和撒菱相配合，不过它耐久有所不足，并不是十分可靠。如果道具携带睡眠果，那么可考虑盗窃+睡觉。





除速度外能力更加惨不忍睹，特性更是在战斗中没有任何作用。但为何还能得到不错评价？主要原因还是不错的技巧。因此精灵的实力不是仅仅看能力本身，更重要的是在于战术技巧。

它可以学到恐怖的技巧腹鼓，使用该战术操作良好的话能够给对方带来极大威胁，是队伍中的优秀奇兵。不过腹鼓后损耗一半HP实在太危险，因此需要用替身来保护自己。根据对手的不同，所采取的战术方针会略有变化，下面分开来作详细介绍。

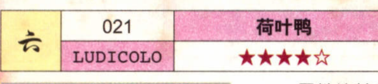
对于一般的高攻击精灵来说，一次攻击就能轻松打掉它的替身，因此操作起来需格外小心。首先需要抓住对方的空当，比如使用撒娇降低对方的物攻迫使其换人或者让队友先催眠对手后换它上场，在对方无暇攻击时使用腹鼓，剩下的就是不断的使用替身让自己HP降到最低点（培养时可以有意让自己的HP为4的倍数多1，这样反复的替身--被打消后HP可以剩下1），另外最好能携带道具速度果，这样发动后速度能有430多，除了忍者蝉，霹雳弹，迪奥西斯外别的基本上没有可能超越它。一切完成后，就可以用恐怖的垂死挣扎来秒杀对方全队了。

即使对方水平很高，稍有不慎也无法应付。配招推荐 腹鼓+替身+垂死挣扎+撒娇或者腹鼓+垂死挣扎+替身+影球。影球是用来应付对方的鬼系的。

如果面对的并非强攻的精灵，就不用采取极端的垂死挣扎。毕竟简单的下毒，沙尘暴，先制攻击就能轻松破解这些战术。但由于对方施加的攻击压力不大，因此能够更加从容地强化。攻击技巧必备大威力的报恩，102的威力加上属性修正也相当厉害，必备技巧自然是报恩+腹鼓+替身。另外视情况保留应付鬼系的影球，或者保留10万伏特/雷电来应付负责吹走的盔甲鸟，保留睡觉+

睡眠果来迅速恢复HP，保留吼叫来吼走对方换上场的岩钢鬼并且使其再次受到撒菱伤害。比起一般的腹鼓精灵，拥有替身的它可以从容应付异常状态和自爆的威胁，这是无与伦比的优势。

按：Rsbot上的尖头鼬可以学的NGC版《pokemon box》的新增技巧神速，让其实力进一步上升。





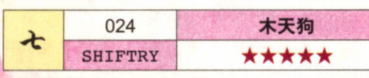
属性比较不错，弱点集中在物理攻击，且特防较高，对水系有绝对的抵御优势，对于肆虐的水系技巧来说是良好的盾牌，对于地面系技巧也有一定的抵御效果。本身回复能力强，因此损失的HP很容易补回。仅凭这一点，它的评价就不会低。

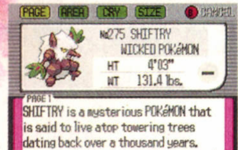
按照特性不同分为大致两种主流战术。

攻击型：特性选择轻快。除求雨外，攻击技巧必留水压/冲浪，冷冻光，亿万吸取/八叶斩选择1~2个使用。技能如果有空位，还可以考虑寄生种子或者光合作用（雨天请不要使用）。

消耗型：特性选择接雨盆，求雨必备，保护肯定也必不可少，剧毒和寄生种子择一使用。最后的技巧选择潜水或者亿万吸取，加上剩饭，每回合回复量可观。采用寄生种子的话，还是最好有撒菱。

以上是两种简单实用的主流战术，搭配求雨队伍的话，它也可以担当辅助角色，求雨和冲浪常常一起考虑，剩下的技巧可考虑寄生种子，秘密之力，盗窃+睡觉（携带睡眠果）。对特性没有过多要求。





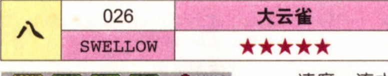
属性搭配不佳，因此造成弱点多多，且两防也不够理想。其余能力还算不错，没有别的不足了。不过由于它能领悟威力高达500的大爆发，且本身物理攻击种族值也有100之多，因此评价还是相当的不错。

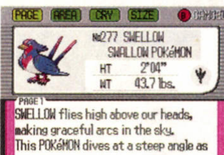
特性由于还是2选1，因此战术还需要分开介绍。

天气型：特性叶绿素。晴天必备，攻击技巧视情况选择太阳光或者觉醒火。光合作用在晴天中恢复量高，且具备速度优势时使用相当方便。最后一个技巧当然要属大爆发，一下炸死大多数非岩，钢，鬼系精灵不成问题，且有速度优势时体力不足时使用相当方便。当然对方有可能采取换岩钢鬼或者使用保护来免疫自爆，那么在正确估计对方行动时就可以使用光和作用及时回复体力，保准把对方气得冒烟。

下毒型：特性叶绿素。相对于它的特点来说，不适合用毒耗死对方，倒适合下毒并且制造有利天气给队友。剧毒+晴天+光合作用必备，最后一个可选择保护或者大爆发。大爆发结合光合作用方法同上。

强攻型：特性早起。结合特性自然少不了睡觉。睡觉比起光合作用来说不仅仅是pp多，而且能够解除异常状态。剩余技巧视情况可考虑3攻击或者2攻击1辅助。3攻击一般是报恩+影球+瓦割，偶尔也可用以下备选技巧神通力，亿万吸取，燕返，暗算等。2攻1辅的话除了以上的攻击技巧，剩下的一个辅助技巧可留虚张声势，下马威，岩石封，大爆发，健忘，寄生种子等等。由于攻高防差，因此辅助技巧不宜过多而喧宾夺主。值得一提的还是大爆发，在没有速度优势时使用更具隐蔽性，就像金银里卡比的自爆一样。





速度一流水准，攻击水平中等，但其它能力就差了些。不过技巧和特性方面还有可圈可点之处，因此综合评价还算不错。

上进型：这是它最具特点的战术，也是它能够获得这种评价的主要原因。技巧空元气在异常状态时威力达140之多，加上属性修正就有210，而且此时上进特性发动，物攻为1.5倍，则造成的伤害就相当惊人。它的极限物攻是295，上进后约443，使用威力高达210的空元气，其伤害程度几乎可媲美懒猴王使用的破坏光。异常状态中烧伤时攻击减半，麻痹时速度减半，对攻击能力还是个影响，但是中毒对战斗力毫无影响反而能激发其潜能，所以我们需要的异常状态就是中毒。

当然对手也不是傻瓜，不会随随便便对它下毒，所以我们需要通过一些手段来让它进入中毒状态。当对方使用下毒的精灵时，换它上场即可进入中毒状态，对方后悔也来不及了。所以它的一个重要作用就是**作为抵御异常状态的盾牌！**

某些战术的精灵极为害怕异常状态，比如忍耐战术，腹鼓战术。大云雀的存在对于他们来说是个互补。

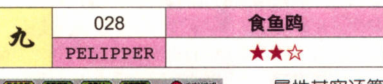
另外，对于同步率特性的对手，直接对它下毒就可以让自己也成功中毒而进入“暴走”状态，而且对方毫无办法应付。

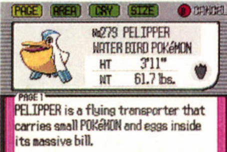
大概讲一下所需要的配招。

空元气必备，此外为了在暴走后解除异常状态（多是有生命危险的中毒），新陈代谢或者睡觉+睡眠果是非常重要的。

剩余还有两个技巧，一般保留一个本属性技巧燕返或者打击岩系的钢翅膀。此外，莽撞在自己中毒体力不足时可以作为给对手的最后“礼物”；剧毒的作用上面已经提到；集气+焦点镜片也是不错的选择，空元气有25%的会心率，会心后威力更加惊人。

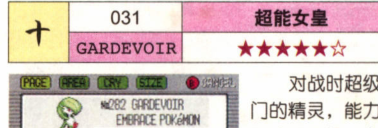
下毒型：比起上面的战术来说不是主流，但效果也算可以。耐久虽差但弱点不多也可以一用。剧毒+保护+飞天必备，且速度优势让它更容易发挥这个组合的威力。剩下一个技巧选择睡觉+睡眠果，或者是莽撞+剩饭，合理掌握的话还是很不错的。





属性其实还算不错，除了电4倍的弱点，只剩下岩2倍，但它防御较高，且杀伤力强的岩系精灵基本上都怕水，因此可以忽略掉这个弱点。所以根据它的能力，消耗战比较适合。本身特攻虽然不高，但也达到了水系的一般水准。战术一般就是消耗+攻击为主，辅助技巧较少且不可靠。

配招中冲浪必留，水压由于pp少且命中稍低故不作考虑。另外可以考虑是否保留必中技巧电击波或者冷冻光。剩下的技巧可考虑剧毒+保护，盗窃，飞天，着迷，追打等等。道具根据其战术风格而选取剩饭。



对战时超级热门的精灵，能力高且技巧又好，在高手的操作下能玩弄对手于股掌间，而新手上手使用也不难。因此评价相当的高（6星就是破坏平衡，考虑禁用的精灵了）。特攻较高，特防在超能系中也是数一数二，这样它的弱点基本上也就集中在虫和鬼上了。

由于变化相当复杂，这里分类介绍一下，让大家能够一目了然。

超能女皇攻击技巧相对单一，合用的也就是精神干扰和10万伏特。所以它胜在多变的辅助技巧而并非仅仅是强劲的攻击。辅助技巧里面好招太多，因此进行取舍时是一件痛苦的事情。

单攻型：攻击技巧只保留精神干扰和10万伏特其中之一，也就是1攻3辅的配招方案。，剩余3个辅助技巧的空位分配，根据战术思想的不同可分为以下几类：

1，补短型：目的是为了弥补物防弱点。反射盾和鬼火择一或者择二使用，睡觉也值得考虑。如果技能还有空位，备选的还有黑眼神，分身，光壁，预知未来，冥想等。

2，强化型：目的是通过冥想来不断强化。除了冥想之外，黑眼神和睡觉也比较热门。如果还有技能空位，可考虑预知未来，它无属性限制，在冥想后杀伤很强。或者考虑催眠，鬼火，掠夺，反射盾，神秘守护等等。**利用反射盾或者鬼火间接弥补物防弱点，然后冥想不但增强特防，且让攻击不断上升，是很可怕的组合。**

3，催眠型：用催眠吹响进攻的号角，需要一定运气但成功后相当恐怖！

黑眼神+催眠+食梦很热门，为了不让攻击技巧属性重复，攻击技巧舍精神干扰而选择10万伏特。HP的消耗通过食梦能够轻易补回。

黑眼神+催眠+冥想是另一种恐怖战术，强力推荐。对手醒来的过程中，已经完成了强化。

以上是两个有代表性的技巧，其它变化中，除了必备的催眠外，反射盾，光壁，盗窃，分身也比较有用。对于免疫催眠特性的精灵还可以考虑特性交换。由于它速度一般，因此催眠时接力速度获得先手优势更加有利。最后，需要指出的是，催眠由于命中低因此稳定性差，所以用来应变的殊途同归就很有作用了（类似催眠战术的耿鬼），且速度被提升时才能发挥作用。

4，封印型：封印对方不能出招的偏门技巧，对付超能女皇自己作用不小（攻击技巧选择10万伏特）。封印+黑眼神必备，此外可考虑找茬，挑衅，锁链捆绑，睡觉等技巧。根据对方不同风格而制定技巧。

双攻型：攻击技巧保留精神干扰+10万伏特，2攻2辅的配招方案。基本上和单攻型类似，参考它的方案即可制订战术。由于辅助技巧空位少。因此使用起来不能够十分得心应手，但攻击能力更强的优点也是明显的。

下毒型：保护必备，鬼火和剧毒各有所长，

择一使用。剩下两个技巧，可选择黑眼神，预知未来，反射盾，光壁，睡觉，分身等等。

另外值得一提的是封印+剧毒+保护+黑眼神，携带解毒果。由于下毒型精灵的剧毒+保护是必备技巧，因此使用封印+黑眼神后等于拔掉了对方的牙齿，然后用剧毒活活屈死对手。注意解毒果也只有一次功效，因此速度比对方慢时要小心再次中毒。消灭掉对手时，利用剧毒+保护还有能力应付接下来的对手。

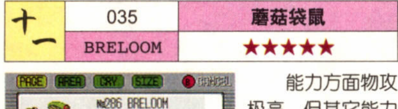
一个变化是黑眼神+封印+剧毒+睡觉。可以封印对方睡觉而让其无法补血和解毒，而且自己也不用顾虑中毒的状态。但是对于接下来的强攻对手，由于没有保护的存在因此有点不好应付。

造墙型：服务他人为主。反射盾和光壁择一或择二使用，由于需要经常性换人，因此睡觉是不错选择，下场后即可让队医治疗。此外，预知未来，神秘守护，鬼火等技巧也比较重要。

强攻型：使用反而比较少，接力时倒可以考虑。精神干扰+10万伏特+睡觉/反射盾/黑眼神，最后一个技巧请选择觉醒恶/火/冰。如果觉醒力选择不便的话就请不要考虑该战术。

最后提一下它的两种特性。特性基本上是和战术关联不大的。换装特性主要是为了骗人和投机（比如复制鬼蝉的特性），而同步一般稳扎稳打，而且还可以当作异常状态的盾牌，以其人之道还治其人之身，时机合适时睡觉就解决问题了。

按：Rsbot上的超能女皇能学到《pokemon box》的新增技巧许愿，让能力更加全面。



能力方面物攻极高，但其它能力再没有突出的地方，属性搭配不佳而导致弱点重重。但评价为何如此之高?主要原因是因为它具有100%命中的催眠技巧蘑菇孢子，如果对战不限制规则，加上队友的协助很容易让对方全队睡眠。其130的物攻是另外一个理由，本属性技巧气合拳威力特别大，结合孢子是非常好的搭配。

它的战术主要就是围绕孢子催眠+气合拳这个combo展开。孢子近乎无耻，气合拳破坏力惊人，都是招牌技巧，没有理由不保留。催眠对手后气合拳一般都能够命中（少数情况下对方下回合就能醒来-_-b，或者对方携带了解除催眠的果实），因为对方根本没有能力在被催眠后攻击打消气合拳（会梦话的除外，不过这个也很容易辨别）。由于催眠条款的限制，对方一般都会换上不怕气合拳的精灵，而我方由于规则限制不能够继续催眠而让对方有恃无恐。所以，蘑菇此时的明智选择就是：果断换人！

因为已经催眠了一个对手，得到了一点优势，且换人对自己没有什么不利影响。而队友如果消灭掉对方抵御格斗系的盾牌时，蘑菇的这个战术就能够轻松实现，肆无忌惮的打击对手。

但是它过于脆弱，对付抵御格斗系的毒系，虫系，超能系，飞系，甚至鬼系都没有优势可言，因此它实力虽强，但没有能力独当一面。另外，如果对方有果实，抵消孢子的一次催眠状态，那么对方就有机会反击，让它也吃不消。

所以队友的任务就是解决诸多携带睡眠果/奇迹果的对手，但是这样一来使用盗窃+睡觉的精灵就很有用武之地了，这也不是挺好的么? XD队伍互相配合的一个典型例子。

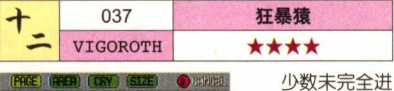
剩下的还有两个技巧空位，不过选择还比较灵活。但毕竟已经不是蘑菇的主要战术啦！

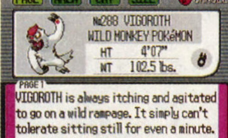
野性上升+报恩/毒炸弹：可在催眠后提升攻防，然后用报恩/毒炸弹解决一部分不怕格斗系的精灵，不过有一点冒险。

心眼+爆炸拳：一般来说这个组合很难成功，因为心眼后对方一般就要换人了，谁也不想留下来中一个爆炸拳。但强迫对方换人就是我们的目的。对于换上来的对手可以考虑使用气合拳或者孢子催眠。两者皆不怕的只有一个失眠特性的夜游鬼。另外，对于不怕催眠（如失眠特性，具有梦话，携带睡眠果/奇迹果）的精灵，心眼+爆炸拳的恐吓作用比较有效。

剩余的技巧独立性不强，可以穿插使用。反击在满血时能够反掉不少非飞系精灵的一次燕返，反击毒炸弹也可以，一个不错的威慑，结合气合拳也有用；虚张声势类似于心眼+爆炸拳，也是强迫对方换人，但对于奇迹果的对手就无力了；觉醒鬼/岩打击的就是抗格斗的属性，可以用来“阴”对方换上来的格斗盾牌。

蘑菇袋鼠较脆弱，因此须格外保护；它的速度也很一般，所以最好携带先制之爪。接力提升速度的办法虽然看似可行，但是限制了蘑菇的机动性，让它不得不面对对方的狂轰滥炸，因此实际不可取。





少数未完全进化但也可以当作主力的精灵。但能力和完全进化的形态懒猴王相差太远，幸好特性上稍有弥补。能力虽然平平但是技巧相当优秀，因此综合评价还算不错。战术多变因此很难令对手捉摸，且本身的特性可以用来抵挡嚣张的催眠。

强化型：野性上升+偷懒是必备combo，本属性技巧报恩必留。最后可以考虑攻击技巧地震或者影球来应付普通系打击不利的岩，钢，鬼。或者考虑辅助技巧哈欠，鼓掌，吼叫等等。一旦顶住了前几回合就势不可挡。

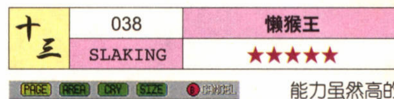
忍耐型：忍耐+起死回生/垂死挣扎的combo相当犀利，加上它本来就不错的速度，加上速度果后也是很少有人能超越。忍耐必备，垂死挣扎和起死回生择一或择二使用。剩下的技巧，可留应付鬼系的影球；用反击来消耗自己的HP以便忍耐；或者用野性上升提高其破坏力，同样可以忽略掉HP的损耗；偷懒的作用是在自己KO对手后有能力及时恢复体力。

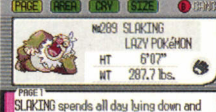
反击型：鼓掌+反击必备，可以强迫对方攻击自己然后用反击解决。反击后可考虑用偷懒补血，或者无视HP的损耗而选择忍耐+垂死挣扎/起死回生，记着要留速度果。鼓掌后对方换人的情况比较多，因此气合拳伺候！最后，考虑到鬼系不怕反击和气合拳，可以考虑影球。

会心型：集气+切断外加道具焦点镜片是基本构成，应付岩钢鬼可考虑地震或者影球，最后多考虑偷懒延长自己战斗力。异类一点的用法有集气+切断+野性上升+偷懒，在会心的基础上提高切断的威力；或者考虑集气+忍耐+起死回生+切断或集气+地震/影球+忍耐+垂死挣扎，由于速度尚可以因此道具可弃速度果而选择焦点镜片，运气好时垂死挣扎/起死回生如果命中要害……

气合拳型：气合拳必备，哈欠+保护能有效结合使用，最后技巧多考虑影球/觉醒岩，用来对付不怕格斗的精灵。或者考虑有威慑作用的反击。

强攻型：由于攻击平平考虑较少。所以这个一般用在接力后或者是打消耗。报恩/破碎爪+地震+偷懒一般必备，最后一个技巧可考虑影球，健忘，鼓掌，哈欠，吼叫等等。





能力虽然高的可怕，但是懒惰的特性让它能力打了很大的折扣。特防过低让它存在很多弱点。此外，由于特性所致，许多combo都不能实现。所以懒猴王能力高，技巧好，但是评价就是没有那般恐怖。

他最头疼的恐怕就是会保护的对手了，对方趁他行动的回合保护，趁他休息的回合攻击，就能毫发无损。如果对方还会禁止换人的束缚技，它只有活活被屈死的份。吼叫对于保护也是无效的。

当它休息的回合可以换人，这样就不怕对方揩油，对它来说也是保存的战斗力。毕竟它的物理攻击超强，血也很多，和一般强攻的硬拼都不吃亏。但是面对一些擅长辅助的精灵，就有些吃力了。他的存在意义就是：和对方的主攻手打硬仗，硬碰硬做掉对手。和大多数强攻型的硬拼优势还是不小的。仅仅是破坏光的恐怖破坏力，就让很多精灵退避三舍，而不得不求助于队伍中的岩钢鬼的庇护。但对付岩钢鬼它的办法也不少。

强攻型可以考虑3攻1辅或者两攻一辅的风格，两者实际作用其实类似。破坏光和报恩必留其一，破坏光威力巨大，带上粉红缎带后杀伤超过顽皮弹的大爆炸而仅次于耿鬼的大爆炸，但是停留的回合无法换人，报恩威力稍小一点但是胜在灵活机动。此外的技巧多考虑影球，地震。

辅助技巧方面首推偷懒和哈欠，除此之外鼓掌，反击，虚张声势也很不错。作战风格主要以游击为主，保存实力，果断换人。

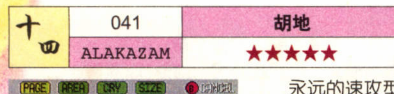
如果在战局后期时，野性上升则是最最可怕的技巧，只要强化两次，破坏光的威力就无以复加，见一个秒一个。本身特性所致所以不适合搭配偷懒。

普通系的精灵大多多才多艺，它更不例外。特攻强招它都能学会，但是特攻稍低了些。所以较适合打天气战。天气型有晴天+大字火/火焰放射+太阳光或者求雨+雷电+水之波动的组合，基于他游击战的特性，用来支援队友兼攻击很不错。最后一招一般考虑补血用的偷懒，以恢复战斗能力。虽然看起来天气型战术没能发挥强大的物攻能力，但是在天气队伍中确是一个攻守兼具的可靠堡垒。

下毒型战术和它特性关系不大，因此也是相当的实用。剧毒和偷懒必不可少，但保护就不是必需的了。剩余两个技巧，可以选择健忘，反击，鼓掌，保护中考虑。

缺乏束缚技是它的一个遗憾，不然这将会是一个相当bt的战术。

梦话战术他用起来效果一般，不算很流行。大多是破坏光+地震+睡觉+梦话为主。



PAGE AREA CRY SIZE
№065 ALAKAZAM
PSI POKéMON
HT 4'11"
WT 105.8 lbs.
PAGE 1
ALAKAZAM's brain continually grows, making its head far too heavy to support with its neck.

永远的速攻型代表——胡地，除神兽和特殊道具强化外最高的特攻，优异的速度，当然，也少不了低下的血和物防。一切构成了这个速攻大热门。一般的速攻精灵难有高评价，但胡地算是个例外，主要原因还是不少好用的技巧的存在。但比起金银时好用的技巧少了很多，如反击，替身等等。不过宝石上加入了**冥想**这个有用的技巧，使它地位大大上升，对方稍不留神就可能全队覆灭。

大家对胡地存在着一个误区，就是认为它只是用来速攻的。实际不然，除非有冥想的帮助，否则胡地的技巧威力偏小，稍稍限制了它速攻的作用。所以诸多辅助技巧才是关键。

辅助型的胡地相对灵活，方针大多以干扰+造墙+偷窃为主，且本身亦有不错的攻击能力，在必要时也可担当攻击重任。配招方针多以3辅助1攻击为主，攻击技巧多备精神干扰，个别情况下也可以考虑火焰拳。

干扰方面有鼓掌（注意无法和火焰拳一起遗传），掠夺，着迷，挑衅等。

造墙就是反射盾和光壁。偷窃一般就是盗窃，如果自己携带道具的话，还可以考虑打落或者花招（打落同样不能和3拳术一起遗传）。

最后，回复的技巧自我再生或睡觉也是相当重要，有效保证了它的战斗力。招式的选择主要根据队伍的需要来自己制定。

强攻型虽然不至于给对方带来致命威胁，但是依旧犀利。单纯强攻的缺点上面已经说明，这里大致分一下不同类型的战术：

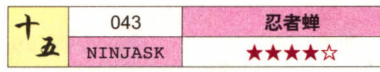
持久型：利用反射盾或光壁强化防御，然后再高防基础上用自我再生弥补持久战所带来的损耗。攻击技巧一般都是精神干扰+火焰拳。火焰拳和精神干扰还是不错的互补组合，对付超能系盾牌钢螃蟹更是有效。**注意使用反射盾/光壁强化时一定要保证速度快，否则在未提升防御时就遭痛击对自己影响很大。**遇到对自己伤害大且速度快的精灵，要么速战速决要么及时撤退，不要浪费时间去造墙。

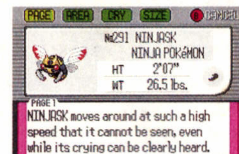
强化型：胡地真正可怕的地方！利用冥想+自我再生完成强化的过程。**对方稍不注意，就会发现强化后的胡地无法阻挡，全队覆灭也不奇怪。本身胡地速度高，连黑雾也没有效果。吹吼就更不用提了。**攻击技巧必备精神干扰，也可以考虑火焰拳。必要时反射盾的保护和鼓掌的干扰作用也是很重要的。**遇到拥有鬼，虫系技巧的精灵要走为上，但使用觉醒力的就不易察觉。**

攻辅型：2攻2辅的配招方针，根据辅助型做出相应调整即可。

盗窃型：盗窃+睡觉必备，道具必备睡眠果。剩余的技巧就是精神干扰+3拳术之一。耗掉睡眠果后，就可以去偷对方道具了，偷到睡眠果或者奇迹果会更好。**配合蘑菇袋鼠的催眠就相当厉害，两者相辅相承。**

全攻型：**精神干扰+3拳术其中两个**，最后一个考虑自我再生。这种战术的胡地平时不是特别有威胁，但适合用在接力时。3拳术之一也可以换成觉醒恶，有一定的针对性。精神干扰+3拳术（觉醒恶）的配招更为极端，平时不推荐使用。





无可争议的速度之王，且独特的特性让他成为接力队伍中的重要棋子。其它的精灵要提升速度接力势必要付出代价，而它本身**只要使用保护就可以轻松获得速度提升。**

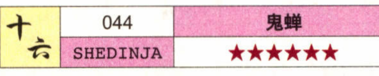
使用接力的那个回合，因为没有人速度能够赶上它，所以也伤不了它（除了追打）。本身耐久虽差，但是能够完全抵御地面系，4倍抵御草系和斗系，打游击战还是可以的，也不怕撒菱带来的伤害。弱点虽然多，但在合理的操作下不是太大的问题。本身攻击能力亦不算差，而且还有可怕的舞剑。

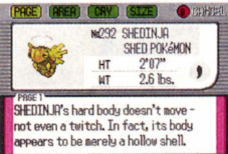
战术思想相当明确，就是接力棒战术。保护+接力棒是必备的，结合特性就可以按照上述的办法进行无代价的速度接力。剩余两个技巧变化也不是太多：

提升两级攻击的舞剑是热门，基本上也少不了，对物攻高速慢的是有力支持。最后一招可考虑银色风或者报恩，前者有追加效果后者威力更大；吸血威力虽差，但能恢复HP，且舞剑后威力也能解决；挖洞配合保护能更好的发挥特性和剩饭的作用，不过稍稍冒险了点。

关于它的使用由于牵扯接力因此更加复杂。精灵间的配合变化繁多数不胜数，因此很难穷尽。

使用时注意它柔弱的身躯，是很难经受对方的攻击的，实在不行，保护+接力棒提升速度给队友也不错，比单纯换人还得到了速度提升，何乐而不为？





大家一定会瞠目结舌，这个弱不禁风的东西为何能得到极高的6星评价（4星评价已经是队伍的首发推荐，6星或者以上就是考虑需要禁用的精灵了）。这里说明一下原因，相信大家就不觉得奇怪了，并且从而也能理解其战术思想。

1，由于它独特的特性，除了异常状态，只有5个属性能够伤它：飞，岩，鬼，火，恶，除了飞系的燕返，鬼系的影球，都不是热门的攻击技巧。因此它是一面绝佳的盾牌，对于弱点明显的队友更是有利支持。此外，换它上场还可以让爆炸和高速旋转无效化（鬼系精灵的一般职能^_^）

2，除了燕返和恶系的小偷是大部分精灵都能装的技巧机器，其他属性的技巧都不够泛用。因此，哪些精灵拥有对付鬼蝉的技巧，通过对技能表的分析加上自己对战时一点点侦察，是可以做到心中有数的。如果得知哪个精灵存在技能盲点，呵呵……诸多水系精灵虽然强大，但是能对付鬼蝉的还确实不多，哈哈。

3，异常状态对鬼蝉是又一致命伤，烧伤，下毒，混乱，寄生种子，沙尘暴，下雪，撒菱都能轻易致其于死地。因此，对方如果保留有辅助技巧（配招中越来越流行这样做），鬼蝉就不要轻易出手。但通过对战的侦察和交替中不难洞察对方的战术配招，因此可以伺机出手。对手撒菱则必须要清除，如果不能清除的话鬼蝉算是废了。

4，即使鬼蝉遇到对方能杀掉它的精灵（5个属性，种种异常），我方及时换人就是，不会有什么损失。双方精灵损耗越多，它控制局面的能力就越强，如果对方能对付它的精灵全部死掉，那……

但要注意的是它有几个克星：班吉拉出场引沙即可ko鬼蝉；会追打的精灵上场也让它无逃生空间（会追打的精灵为数不少，但如果并非专门应付鬼蝉，有几个会保留这些技巧呢？且大部分会追打的精灵特攻击较差）；活地狱特性的精灵上场也让它无法逃走从而杀之（果然翁虽然也能让它无法逃走，但果然翁没有技巧能够伤害它……），可是沙虫能力太低不会有人去考虑，剩下的只有3地鼠了……

5，当战局处于不利阶段，比如对方敲腹鼓成功，忍耐战术成功或者完成接力，不要紧。派上鬼蝉就有希望轻松扭转颓势。前两种情况一般都没有能力去顾及鬼蝉的存在（烈火特性的火鸡斗士是个例外），接力精灵一般技巧攻击方式单一，鬼蝉也有很大回旋余地。基本上鬼蝉一出，对方的战术就有可能要被瓦解，这很大程度上打击了对手的信心。

6，鬼蝉的攻击能力。鬼蝉一发影球能有多大威力？鬼蝉物攻极限可达306，使用影球相当于其他属性精灵物攻459时使用影球的威力……而影球打击面是宽泛的，对普通无效，对恶和钢不利，仅此而已。因此如果被鬼蝉这么挡一下油，也不是好受的哟。况且，这个家伙还会舞剑/接力棒（两者不可共存），攻击能力还有很大程度的上升余地，对方根本不能轻视。

说了这么多，大家对于鬼蝉也该有一个清晰的认识了。它强悍的原因就是：

强迫对方制定相应的对付它的战术！如果队伍里对它的应付不足，那么对不起，这一场战斗就等着失败了。一只精灵的存在能够迫使对方改变整个队伍，这难道不够bt么？神兽的力量也不过如此。但反过来说，如果对方队伍处处提防鬼蝉，那么它基本上也难以发挥作用。

最简单的一个办法，队伍里配备5个炸弹，1个鬼蝉，如果对方队伍里有一个精灵没能力应付鬼蝉，那么5个炸弹交换掉另外5个，剩下的一个鬼蝉来轻松解决，呵呵。

因此，为了让战术多元化而不至于单一，鬼蝉在下觉得和神兽一样应该加以限制，这也是它获得6星评价的最主要原因。

最后简单说一下它的配招吧，其实没什么好讲的影球必备。根据不同的风格而选取剩余战术

接力型　接力棒+分身+混乱光

须事先接力高速移动让自己有先攻能力，然后用混乱光+分身折磨对手，情况不妙就立刻用接力逃走。

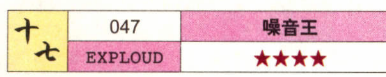
强化型　舞剑+银色风+其他

银色风+影球能对付除钢系外所有的单一属性，而且如果鬼蝉能站住脚跟，舞剑后是很可怕的。剩下的技巧多考虑辅助技巧，混乱光，痛根，小偷等等。

消耗型　痛根+怨念+保护

是用来抽对方pp值的技巧，用它接力高速移动的同时可抵御对方的一次攻击，接下来在速度优势时可以用痛根消耗对方pp值，保护可以有效侦察对方的技巧并保住自己的性命。有时候对方能对付它的技巧被保护挡住一回合，然后被痛根抽干也是一件快事，但情况不常见。不方便逃走时可用怨念毁掉对方这个技巧，在速度优势下还算好用（可惜它不会殊途同归）这几个只是代表技巧，鬼蝉的配招讲究灵活，只要操作得当，什

么战术都可以用的得心应手。



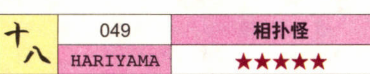
本身虽然能力和技巧还可以，但是在强者云集的普通系中没有太大优势。如果需要普通系，我干什么要选这只？但毕竟天生我才必有用，这只有它独特的价值的。特攻能力不错，能说梦话就不提了，更重要的是还能免疫声音类的攻击，最主要就是不怕灭亡歌和吼叫了！自然而然，很多人会选择它作为接力终点，且它的攻击能力确实不差，但速度和两防都不理想，似乎只能在接力后发挥价值。

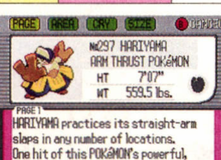
这只使用比较简单，因为技巧多是攻击为主，辅以睡觉+梦话/打鼾即可。

攻击型：本系技巧报恩肯定是首选，剩下的攻击技巧可供选择的太多：物攻强招瓦割，地震，影球一个不少，特攻方面火冰两大强招，还有反克格斗系的神通力，且爆发力十足的燃烧殆尽他也具备。辅助方面一般用睡觉+梦话，梦话也可换成更安稳的打鼾；选虚张声势，吼叫也差不多。之前说过这个很适合接力后使用，而且隔音特性的它所担心的也仅仅是对方黑雾和吹飞的威胁了（其实这个也算不得威胁）。

另外，如果接力回避的话（最好再接力速度），还可以采用远吠+物攻招的组合，在对方没有黑雾的情况下，很不好解决提升回避的它（因为灭歌无效），而它却能抓紧时间强化。当然，遇到对方威吓特性的精灵进进出出，那就没办法了。－_－b

天气型：太阳光和火焰放射/大字火/燃烧殆尽择一或择二使用，剩下技巧很灵活，物攻招报恩，地震，影球，辅助技巧晴天，睡觉+梦话。当然它的长处还并非在此。





血非常多，物攻也比较强，其他能力虽弱但无大碍。当然，富于变化的技巧才是其实用的根本原因。一般来说，精灵变化越多，越是热门的精灵，因为不同的战术变化适合于不同的队伍。

强攻型：非常简单实用。本系技巧交叉突刺和复仇择一选择，前者威力大且易会心但命中低，后者稳扎稳打，且受攻击时威力就倍增。地震，睡觉一般也少不了最后一个技巧较灵活，觉醒岩可对付地面和格斗都打击不力的飞系和虫系，保护配合剩饭对于血多的他来说很实惠，气合拳主要是打心理战，但结合复仇是不错的办法，下马威可以白打对手且争取了自己回复的时机，吹飞，看破的作用在队伍里也很重要。

强化型：推荐组合是复仇/瓦割+野性上升+吹飞+睡觉，也可以稍稍变通一下，用觉醒鬼/岩或者地震代替吹飞，以得到更广泛的打击面，或者把睡觉换成保护，用来侦察和应变。

会心型：集气+交叉突刺必备，道具少不了焦点镜片，剩下选择很灵活，为了打击面可考虑觉醒岩/鬼或者地震，为了更大的破坏力可考虑野性上升，为了弥补损耗则有睡觉。

消耗型：推荐组合地球投+睡觉+分身+吹飞，相当bt的战术。通过各种方式让自己分身，提高了回避后即使对方仍然能够偶尔命中，也不影响我方的消耗战术。遇到地球投对付不了的鬼系或者是会燕返的则直接吹飞了事。

地球投的好处是无视属性和攻击力，因此在技巧选择和努力分配上有一定优势。

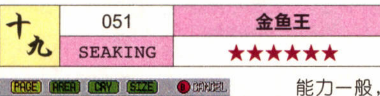
忍耐型：忍耐+起死回生必备，由于速度太慢，因此也要有速度果。除了这些，攻击可用地震/觉醒岩/鬼，提高威力则有野性上升，反击是不错的耗血手段，集气能提高会心率。值得一提的是，它的特性使对手不敢施加麻痹，中毒等状态，这样的话，对方能应付的办法又少了一个。

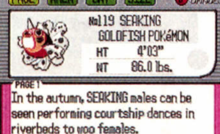
上进型：当作异常状态盾牌用.空元气和交叉突刺必备，解除异常状态外加补血的睡觉也少不了。为了广泛的打击面，觉醒鬼也少不了。如果觉醒力考虑不便，那么气合拳，吹飞也是不错的。

气合拳型：分身+泼沙+气合拳的组合相当有趣。泼沙作用不如分身，仅仅是为了强迫对方换人。分身+气合拳还是少不了的，另外，保护+道具剩饭也是重要选择。最后，吹飞，泼沙，觉醒岩/鬼作用也不小，视情况选择。

复仇+气合拳也是不错的组合，剩下的技巧，可考虑吹飞，睡觉，忍耐+起死回生，野性上升，集气之类的技巧。注意要备好相应的道具。

腹鼓型：接力速度和回避时相当的恐怖，即使单独使用也能给对手带来很大压力。推荐组合是忍耐+起死回生+地震/觉醒鬼/觉醒岩或者是睡觉+地震+交叉突刺/复仇。一旦腹鼓成功后能抵挡它的攻击的，说实话还没有几个。





能力一般，技巧匮乏，但仅仅由于睡觉+角钻+梦话这个combo的存在，令它人见人怕。如果一击必杀技禁止就算了，不禁止的话就相当恐怖。必杀技命中再低，只要命中就能杀掉对手，怎么说也是赚了。最后一招考虑潜水，配合剩饭。作用有三：一是能够拖延时间回血，二是可用来袭击坚硬特性的岩系，地系精灵，三是不会被梦话选择发动而浪费宝贵的pp值。

梦话战术比以前来说更加难用，所以金鱼王仅仅是6星评价，但必杀技威胁仍在。在角钻——睡觉——梦话角钻这样的攻击程序下，只要有一定的运气，就能轻易让对手落败。当然，如果运气特别不好，一直选择发动无用的睡觉，或者对方疯狂分身，或者被对方的鼓掌阴了，那么作用就会小一点。否则，这种人人都能轻易使用的战术将给对方造成极大威胁。

这个精灵建议被禁止，原因就是以上的理由。



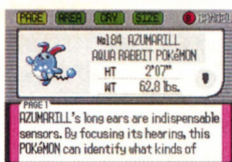
能力方面可谓无可挑剔，优秀的物攻，良好的属性，虽然有电4倍弱点，但是良好的特防基本上能保证顶住非电系pm一次10万伏特。恐吓的特性在拉锯战时优势越发明显。可惜的是技能方面就差了很多，特攻强招几乎一个不落但本身特攻太差，相对的物攻技巧就捉襟见肘了。辅助技巧好用的也不多。但毕竟烂船还有三分钉，好用的战术还是有一些的。

强化型：龙舞必备，攻击技巧从地震，报恩，觉醒飞中选择其一或者其二，最后技巧可备吼叫，破坏光，空元气，垂死挣扎等。睡觉偶尔可以考虑。由于龙舞的作用是提速，因此搭配吼叫的话能让对方的吹吼没有机会，且对于会黑雾的就有一些优势。睡觉一般就是在自己体力不支时利用速度抢先睡觉，然后就可以考虑离场了，换成保护也可以，多多利用剩饭回血。龙舞起来的暴鲤龙相当可怕，通常龙舞一次后就能两下干掉一些非防御型的精灵，且弱点少的它能一直龙舞，若我方不能及时干扰或者杀掉它，那么面临的也会是队伍的覆灭。

天气型：在求雨队伍中才能派上用场的战术组合。求雨水系大多擅长特攻，而物攻强大的它是一个不错的调和，本身特点又适合求雨队伍中的游击战。对于电系，草系，水系，冰系等求雨队伍打击不利的对象它基本都能有效应付。唯一需要小心的就是非电系精灵的电招，除了害怕电系，他也算是队伍中良好的盾牌。

求雨，地震，觉醒飞/报恩必备，剩余技巧考虑冲浪或者雷电，虽然特攻低但也有一点价值。或者尝试剧毒或者保护。





本身能力一般，血虽然多，但是恐怕也仅仅是让亿万吸取更有效率而已－_－b，本身两攻极差，虽然“大力士”的特性能够让攻击加倍，但是毕竟不够稳定。本身技巧不错，和暴鲤龙是一个鲜明对比。辅助技巧方面相当不错，可以称之为小水君。注意它厚脂肪的特性，火和冰对它杀伤仅有1/4，对于怕火和怕冰的精灵来说是一面不错的盾牌。

辅助型：辅助技巧众多，选择很灵活，所以结合队伍才是最主要的。特性自然而然要选厚脂肪。光壁，灭歌来自玛丽露；唱歌，撒娇，鼓掌来自露利利，注意不能共存。那些技巧具体作用就不需要再介绍了。另外，主动进攻用的冲浪，水之波动，冷冻光，剧毒一般要至少保留一个。如果可以的话，不妨尝试保护或者睡觉。

下毒型：很俗的组合。剧毒+保护必备，潜水，光壁，睡觉也是不错选择。另外，水之波动的追加效果也很不错。

腹鼓型：特性是否选择大力士关系不大。选用厚脂肪，上场抵御一次火，冰招后同样可以腹鼓。毕竟由于血多，不使电，草还是很难杀掉它一半血的，况且自己还可以用光壁/健忘强化。

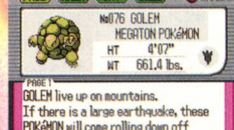
腹鼓+报恩几乎必备，保护也相当有用。最后一个技巧可考虑冲浪/水压用来应付岩钢鬼，或者考虑健忘/光壁事先自我强化。由于物攻基础值偏低，如果发挥不了大力士的特性，那么不能带来恐怖的威力，黑雾，灭歌，吼叫等精灵就有机可乘。但这个战术终归是奇袭吧，而且他还算挺耐的，腹鼓后也不容易死。

滚动型：可以说是异想天开的战术。变圆+滚动威力也还是太低，但是接力后就有一定作用（接力任何能力均可，都可以帮助滚动的发挥）。剩

余两个技巧还是要辅助招，为了隐藏它真正的战术。另外，他也可以用光壁屏蔽掉属性弱点，然后毫无顾忌的滚动。没有钢斗地或者会保护的精灵，应付起来还真不容易。如果中间大力士的特性发动，那么会相当恐怖。



二十二	059	隆隆岩
	GOLEM	★★★★★



被人诟病的精灵，弱点是很多，且4倍弱点就有两个。但对战时时可以换人的，这些弱点根本不是什么问题。排除了这一点，它能力还算是不错的，物理攻防都比较高，技巧上也不乏优秀好用的。大爆炸它使用威力最大，能够炸死所有非岩钢鬼的精灵，因此荣幸的登上五星宝座。强悍的精灵是多样的：有些长于战术变化，有些长于自身属性能力，有些长于一技之长，有些长于直接的攻击压力。

强攻型：地震必备；岩崩和石爆根据需要选择，如果结合大爆炸，亦可考虑岩石封。剩余两个技巧，可考虑攻击技巧瓦割，觉醒鬼/虫等，也可考虑辅助技巧如挡路，气合拳，大爆炸，吼叫等等。注意的就是它的特防弱点，且战且走吧。

捕获型：挡路显然是必需的，如果对方提防挡路而进行换人的话，气合拳或者吼叫就可以反"阴"对手，或者两者都保留，能更好的迷惑对手，提高捕获成功率。对于已经被捕获的对手，利用滚动或者变圆+滚动摧残是一件乐事，如果接下来的对手没有保留保护也难免遭重创。当然，使用地震或者岩崩慢慢杀死更为稳妥，毕竟滚动起来可就没完没了，遇到水系，草系就稍稍有点麻烦（滚动最后几次秒杀对手也不足为奇）。

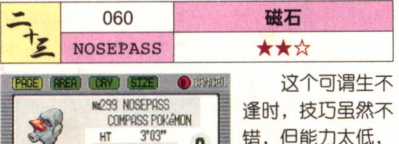
另外一个战术就是挡路+分身+气合拳，其主旨是捕获后不急于杀掉对手，而是疯狂分身，分身6次后回避率很高，气合拳就很容易发挥威力。且气合拳结合挡路本来就有一定的迷惑性，不留神对方就中了圈套。分身后的使用气合拳，除了草系必中的魔叶斩，灭歌，黑雾等，别的都很难阻挡它。这是一个相当bt的战术。

最后一个技巧，可考虑吼叫，对于气合拳打击不力的精灵，直接吼掉了事。但注意一些不怕气合拳且威吓特性的家伙（如雨蛾，暴鲤龙），这些相当讨厌，但好在都害怕岩系技巧，因此考虑岩崩或者滚动也是一个好办法。

强化型：分身+吼叫+气合拳+睡觉，很容易让人联想到那个黄金组合。由于弱点集中在除电，火外的特攻，因此抓住机会避开他们就可以了。具体使用办法依葫芦画瓢参考其他的这类组合就是。分身+气合拳是不错组合，遇到打击不力的吼走了事，事先别忘了撒菱。遇到上面提到的那些威吓且不怕气合拳的，还是要考虑保留岩系技巧，吼叫或者睡觉就要忍痛割舍。

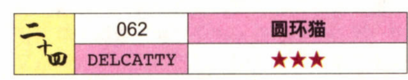
天气型：沙暴队伍的主角之一，使用起来灵活，除了必备沙暴外，其余的技巧请参考别的战术来制定。

二十三	060	磁石
	NOSEPASS	★★☆

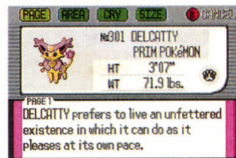


这个可谓生不逢时，技巧虽然不错，但能力太低，甚至让人怀疑任天堂是不是忘记了给它设计进化形态。磁力的特性非常好，但是它能力太低，钢系中几个好欺负的软柿子它也不好对付，更别说暴力型的钢螯之流了。其防御能力还算不错，但是血太少，因此实际耐久也好不到哪里去，再加上岩属性本来弱点就多，它的日子更不好过。可圈可点的只有它的技巧。

它的作用主要就是稍稍打击以下三合一磁怪和盔甲鸟这些软柿子，差不多时就可以爆炸了-_-b配招参考：地震+10万伏特必备，剩下多是岩崩，挡路，大爆炸，电磁波。如果相信它的耐久力，也可以睡觉。



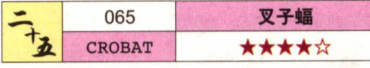
二十四	062	圆环猫
	DELCATTY	★★★



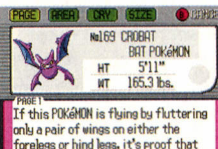
外表极其可爱，但使用它时也需要小心呵护，对手的攻击就可能给它造成严重伤害。在崇尚暴力的对战中它很难有生存余地，不过事在人为，对方不可能时刻都强攻的。它的攻击能力实在不行，基本上没办法给对方带来实质性伤害，不过技巧方面还是很不错的。最大失败的地方就是速度也不够，造成处处被动的局面。

它的作用基本就是接力和治疗，偶尔进行一些骚扰式的攻击。如果各方面单独看来它没有任何优势，不过也就看在这综合起来的平衡吧，有时候全能但是都不精通也未必是坏事。

接力棒必备，剩下的技巧没有定式。冥想，替身，许愿能利己利人，着迷，唱歌，撒娇能干扰那么两下（主要在自己安全时），特攻招冷冻光，10万伏特在自己冥想后还能稍微有那么点杀伤力，治疗之铃的作用就更不用说了。



二十五	065	叉子蝠
	CROBAT	★★★★☆



速度超一流，其余能力也是中等水平，由于本作它增加了不少好用的技巧机器，使它在攻击方面也得到强化，令其地位进一步提高。另外本身能抵御斗，虫，草，地这些属性的攻击，使用起来就相当灵活，且防气合拳和地震的作用相当突出。

双攻型：保留两个攻击技巧：毒炸弹和影球，前者威力巨大且有追加的中毒效果；后者对超能系是有力威慑，对方贸然换上超能系的结果也就是悻悻而归。剩余两个技巧，选择仍然比较灵活，分类介绍吧！

1，全攻型：觉醒地是重要选择，没办法实现时只好将就用钢翅膀，作用就是威慑对方的岩系或者电系，有时候可以考虑亿万吸取，来"阴"对方的岩，地，水，同时还能为自己补回宝贵的体力。此外，会岩崩的怪力也很讨厌，因此本属性的劈空斩/燕返/觉醒飞也有一定作用。虽然全攻型精灵并不流行，但对于叉子蝠这样弱点不大且高速度的精灵来说，操作好的话能够干掉天敌呢。

2，强化型：诅咒必留，这样如果一旦荡清了对手特攻的精灵，那会相当的恐怖。保护可配合剩饭侦察+补血，觉醒地可保证更全面的打击面。由于速度快，一发诅咒后还能有一定的速度优势，之后再诅咒则更加耐久不易被打倒，仅仅小心特攻精灵便是。一旦对方特攻精灵出现，不要贪恋强化的效果，及时换人吧。

3，捕获型：黑眼神必不可少，另一个技巧，选择噪音或者混乱光。两者既可以在捕获对手后尽情折磨对手，也可以强迫对方换人从而增加黑眼神的作用。事先撒菱就更好了，对方会疲于奔命般疯狂换人。

4，干扰型：利用高速度干扰对方战术的实施，有些类似于胡地，但技巧不如胡地丰富。

黑雾可有效破解对方强化的效果，关键时刻能够转危为安。黑雾的使用者中，它是速度最高的。此外，混乱光，挑衅，找茬，掠夺，着迷都是不错的技巧，视情况选择。

5，盗窃型：盗窃+睡觉+道具睡眠果的组合，针对那些携带睡眠果或者奇迹果的特别有效，之前也提到过可以搭配蘑菇的催眠。即使不行也可以偷对方的好道具。不过小心偷了对方的竞争背心或者专爱头巾这些害人的道具就不妙了。

单攻型：只保留一个攻击技巧，一般也就是选择毒炸弹。其余3个技巧选择类似于以上5种，可以参考选择。如果技能配置还有空位，那么可以考虑混乱光，这个相当实用。

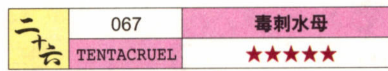
此外，还有一种算是实用的组合：分身+混乱光+睡觉，携带睡眠果，利用混乱光扰乱对手并伺机分身，体力不够就迅速睡觉，由于它只畏惧必中的电击波，因此还是比较好用的。睡觉亦可换成保护，道具相应换成剩饭。

另外一种就是分身+吹飞+睡觉/保护和上面的效果类似，且吹飞在很多场合还有关键作用。分身后如果毒炸弹不能完成攻击任务，那么还可以用吹飞解决问题。

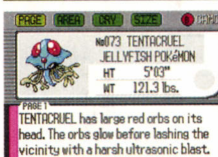
下毒型：也是相当好用的战术。剧毒+保护必备，剩下的技巧，从黑眼神，混乱光，分身，飞天中择二选择。使用时值要小心避开天敌，用起来还是游刃有余的，过多介绍就没有必要了。

辅助型：前作蝙蝠的本行。带有主动攻击性质的辅助技巧剧毒和混乱光至少保留一个，飞天也可以考虑。剩下的技巧全部考虑辅助之用。黑雾和吹飞作用重大，挑衅和找茬，掠夺，是对对方战术是一个干扰，保护还是为了续命，黑眼神禁止对方换人，辅助时的重要作用就是对抗灭歌combo。

值得一提的是黑眼神+挑衅的组合，让对方纯辅助的精灵（如画画狗，圆环猫等）相当难受，搞不好就直接被屈死。黑眼神+找茬则是打击攻击技巧单一的对手。



二十六	067	毒刺水母
	TENTACRUEL	★★★★★

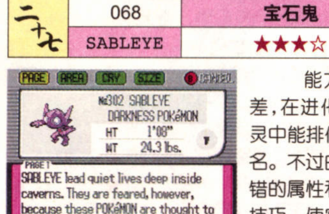


外表虽然不招人喜欢，但是每一作它也是重要的实力派角色，特防很高，能顶住电系2~3次10万伏特，物防一般但也仅存在地面的弱点。本身弱点很少，除了会地震的很难轻易打死它，但它速度很快，利用高特防能方便的进行游击战，若是地面系搞不好还可能被它游击冲浪打死。且若忽略了它的强化能力，防护罩+镜面反射的组合也是让对手相当头疼的。当然，它用来游击和干扰的意义更大，而且淤泥的特性对付喜欢用种子的是一个不错打击。净体的特性作用倒是小一些。

游击型：本属性技巧毒炸弹和冲浪（不选择水压是因为它特攻一般且水压命中和pp都一般）必备，或者用水之波动代替冲浪。剩下技巧可考虑冷冻光（为了游击会地震的龙），黑雾，镜面反射，混乱光，高速旋转（这几个中似乎只有镜

面反射和混乱光能共存），另外，缠绕+噪音，偷窃+睡觉的组合也不错，拆开单独使用也是可以的。由于重在游击，实惠的防护罩反而不考虑。

强化型：强化物防的防护罩自然少不了，由于速快特防高，睡觉也是常用选择。剩下技巧若选攻击还有毒炸弹，冲浪/水之波动，冷冻光；辅助和干扰还是镜面反射，黑雾，混乱光，高速旋转，缠绕，偷窃；若要选择剧毒也是不错。



能力相当的差，在进化后的精灵中能排倒数前几名。不过由于它不错的属性和优秀的技巧，使它还有一席之地。属性方面虽然没有弱点（被识破后害怕格斗），但本身抵御的属性也不多，除了毒，斗，普，超外其它攻击对其都是全伤害。计算一下，在双方都是无性格修正的极限条件下，物攻100的非地面系精灵一发地震仅去1/3不到，特攻100的非水系一记冲浪在1/3上下，有剩饭时也足够挡住3下。可见，它面对大多数精灵来说还是有消耗的资本，弱点少使它更容易控制局面。另外3个属性攻击对它无效，其意义不小。

战术一般分成攻击和辅助两种风格，但无论哪一种，重要的恢复技巧自我再生都是必不可少的。

消耗型：夜影和影球选择其一，前者不计属性和防御造成固定伤害，后者威力更大但是有一定限制。瓦割是另一个必备技巧，除了对付普通系外，还可以破坏对方的墙壁。剩下还有一个技能，混乱光，下马威，黑眼神，小偷（记住自己要装一次性消费道具）都是不错的技巧。

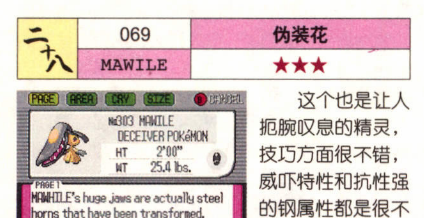
靠它的攻击力想杀掉对手未必现实，但双方消耗下去的话占优势的就会是它。本身会自我再生的精灵如果耐久不差就十分难缠，何况它也没有什么弱点。当然，对于高攻击的精灵，使用具有属性修正的攻击时，它还是吃不消的(能力太差了)。

强化型：冥想必备，攻击技巧备选的有暗算，觉醒恶，精神干扰等。最后一个技巧可选择攻击技巧，也可考虑黑眼神，混乱光，剧毒等。没有吼叫配合该战术的实施甚是可惜，不然它的评价会进一步提高。

相关变化是分身+夜影/影球，效果也不错，不过害怕识破和嗅觉。最后一个技巧除了上述那些外还可以考虑气合拳，直接打击鬼系打不动的属性。

下毒型：剧毒必备，剩下的技巧选择灵活，混乱光，黑眼神，保护配合下毒作用不错，而自我暗示，小偷，打落这些技巧在整个队伍中就有作用了。

最后值得一提的是自我暗示的作用，复制对方能力的提升很爽快。但是它防御太差，能否经受对方的袭击还是个问题。但好在3个属性对它无效，找准机会换它上场就可以出手了。bt的果然翁也是拿它一点办法也没有，两种反击对它都无效。因此害怕果然翁时则不妨考虑它。



这个也是让人扼腕叹息的精灵，技巧方面很不错，威吓特性和抗性强的钢属性都是很不错的条件，但能力太低，因此难堪重任。它有铁壁强化物防但可惜速度不够，强化前就要受到致命打击，特殊方面的弱点就更不用说了……它的战术是以接力为中心，但自己攻击能力一般，不强化没有太大威力。不过唯一的好处就是它的特性，威吓能降低他人能力甚至迫使对方换人，而怪力钳的特性能避免对方无休止的换人威吓（其实还不如特性净体），比如暴鲤龙和血翼飞龙联袂交替降低对方的物攻，就甚是讨厌。

接力棒必备，舞剑和铁壁择一或择二使用，剩下技巧可用攻击技巧毒炸弹/毒牙，火焰放射/大字火/冷冻光（防止一些吹吼精灵），原始力量（可攻击此外还有提升全能力的期盼）。



类似于隆隆岩，能力更强但是技巧逊色。物防奇高，加上其属性，是防大爆炸的得力人选。除了斗和地，其他物理攻击几乎是给他挠痒。不过属性弱点不小，物攻种族值100的非地面系精灵一个地震就能给予其近2/3的伤害，若有属性修正秒杀不成问题，特攻种族值100的非水系以记冲浪也是近2/3，遇到这些根本惹不起。

但是以上那些仅仅是次要的，关键是它捉襟见肘的战术。攻击方面不是很强（没有有力的本属性技巧），防守方面畏首畏尾，因此评价就上不去。

战术风格相对单一，侧重于后发制人的被动攻击。

强攻型：攻击技巧可考虑威力大命中高的舍身撞，选择石头脑袋的特性就不会受到反作用伤害，或者换成有追加效果的压制，或者是觉醒岩。泛用的地震也是重要选择。此外，命中低但威力大的本属性技巧钢尾巴，牵制地面系的冲浪/冷冻光（冲浪对岩+地是4倍伤害，冷冻光有结冻几率），牵制格斗系的燕返也需要选择一个。剩余的技巧可考虑攻击或者是铁壁，睡觉。铁壁后对方如果没有特攻精灵只有换上地面或者格斗才能撼动，这时候冲浪/冷冻光，燕返就发挥作用了。

消耗型：铁壁+吼叫+睡觉的组合，在对方特攻精灵死掉后效果很突出。比起一般的诅咒combo来说攻击力不足，但铁壁胜在快捷方便。由于目的仅仅在于消耗性质的持久战，因此pp值多的钢爪不妨考虑，而且还有提升攻击的几率。pp值多且具备追加效果的秘密之力也很不错（压制的pp不一定够用）。面对会地震或者格斗系的对手，掌握好铁壁和吼叫的时机就可以了。

气合拳型：和隆隆岩战术同出一辙，分身+吼叫+气合拳+睡觉，实用性比较高。不过比起隆隆岩来说，地震对它威胁更大，因此使用起来有一定难度。





赫赫有名的格斗系精灵，本作实力有增无减，能力方面仅仅特攻和速度稍差。高物攻更使人见人怕。技巧方面也游刃有余，攻击辅助均可，是全面的精灵。

强攻型：本系技巧复仇或者交叉突刺择一选择，地震也是必不可少，觉醒鬼，岩崩，火焰放射/大字火是第3个备选，最后一个技巧，可考虑以上的攻击技巧，也可考虑鼓掌，反击，光壁（注意反击和光壁不能和岩崩共存），野性上升，睡觉，气合拳，空元气等等。本身速度慢且防御不出众，但这个却是接力攻击和速度的最佳人选之一。

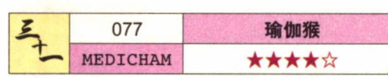
强化型：野性上升攻守兼备，而且使得怪力只存在超能弱点。然后是本系技巧复仇或交叉突刺。睡觉当然也是必不可少的。最后一个技巧，可配备岩崩，觉醒鬼反克换上场的飞系，超能系，或者保留地震，当然用光壁屏蔽自己的特殊弱点也是很好选择。

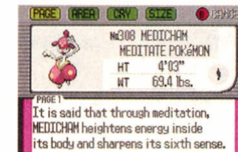
会心型：集气+交叉突刺必不可少，道具也要换成焦点镜片。剩下两个技巧仍然灵活，野性上升，睡觉，光壁，以及岩崩，觉醒鬼，地震等攻击技巧都是上佳选择。尤其是野性上升+集气的强化组合，威力惊人！

气合拳型：鼓掌+气合拳必备，类似于反击的技巧复仇也很好用，和前面两个技巧能很好组合。最后一个技巧可备岩崩或者觉醒鬼打击抗格斗的属性，也可选择睡觉补充消耗的体力，或者考虑野性上升也不错。

上进型：用来抵御异常状态的盾牌（除催眠）的战术。交叉突刺和空元气必备，睡觉作用也很重要。最后一个技巧不拘泥，视情况选择吧。

本身这种类型的战术就无法独当一面，主要还是结合队伍，并在合适的场合进行突袭的奇兵，因此技巧变化多一点对方就更不容易提防。





能力较差，但特性独特，发动时让攻击力可与懒猴王媲美。弱点仅仅是飞行和鬼，且本身有足够的技巧来弥补这方面的不足。技巧配置丰富，完全弥补了能力方面的不足，胜在简单实用。

强化型：分为物理和特殊两种。物理攻击的话必备野性上升+自我再生，攻击技巧可考虑威力稍大但偶尔落空的飞膝踢或者稳妥且有特效的瓦割，剩下的技巧多考虑影球或者觉醒岩，也可考虑反射盾或者光壁。

特殊攻击的话就是冥想+自我再生，攻击技巧必备精神干扰，然后是火焰拳（和胡地类似）或者雷电拳（反克飞行系）。反射盾和光壁也是比较有用的。

由于它速度尚可，因此强化起来并不困难，再加上弱点本来就少，因此稍不留神它就变得无比强大。两种强化方式各有优点，物理强化填补了属性弱点且能配合特性，而特殊强化则不惧合金蛇，盔甲鸟等的吹吼。但两种要融合在一起实在困难。

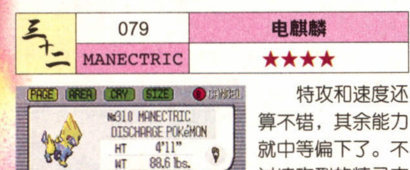
接力型：在接力战术方面它有着突出表现，简单实用的战术让它的评价上升。

与强化型战术类似，它分为物理和特殊两种方式。

1，物理接力：野性上升+接力棒必备，剩下两个技巧，从飞膝踢/瓦割/影球/觉醒岩，自我再生，反射盾/光壁中选择两个。接力时最怕被吹吼，所以有必要保留攻击技巧，但是反射盾/光壁的保护作用也不可忽视，自我再生就更不用

说了。抉择起来很痛苦^_^

2，特殊接力：冥想+接力棒必备，剩下的技巧，比葫芦画瓢般做出类似的3选2：精神干扰/3拳术，自我再生，反射盾/光壁。特攻强手精灵也不少，而且相对来说高特防不如高特攻来的多，因此也很有作用。

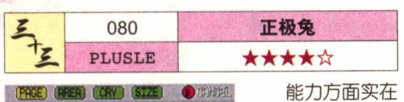


特攻和速度还算不错，其余能力就中等偏下了。不过速攻型的精灵本来就应如此，**关键看对攻击和换人时机的把握**，这个是操作水平问题。本身特点有点类似于雷皇，但能力和技巧都无法与其相比，且电系本身抗性差，在交换时就是一个弱点。因此评价不幸跌于4星。避雷针是2v2专用，静电特性算是马马虎虎吧。

攻击型：10万伏特和咬碎必备，觉醒水可以有效牵制地面系，即使换上场中了一发觉醒水势必元气大伤，在速度不占优势的情况下能否和它硬拼还是个问题。对于用水+地的可用觉醒草，而且对方还有可能误认为觉醒水而毫无顾忌。剩下的技巧，可考虑电磁波，吼叫，睡觉+睡眠果等。

强化型：**真正可怕的战术在这里！（相对于它自身而言）**诅咒+睡觉+报恩必备，由于弱点少，玩起诅咒和金银上诅咒3D龙2一样不可小看。本身和3D龙2一样具有高特攻，因此盔甲鸟之流想吹吼也要冒很大风险。剩下的技巧一般推荐特攻招，如10万伏特，觉醒水/火，咬碎等等。选择吼叫也可以，但它防御偏弱，不一定是好办法。

天气型：雷电和觉醒水必备，求雨反而不是那么重要（它目的在于攻击而并非制造天气）。剩下技巧考虑睡觉，如携带睡眠果的话还可考虑盗窃。



No311 PLUSLE
CHEERING POKéMON
HT 1'04"
WT 9.3 lbs.
PLUSLE always acts as a cheerleader for its partners. Whenever a teammate puts out a good effort in battle, this

能力方面实在太差，特攻和速度稍微好一点，但和其他的精灵也没办法比。物防太差，对手随便碰一下就会重伤，但幸好有独特的特性弥补使其跻身于主力行列。**本身特性是081负极兔在队伍中时特攻上升1。5倍，这样特攻就能达到402，超过电气珠皮卡丘而仅次于超梦！**但本属性技巧10万伏特和雷电威力都远胜超梦。技巧方面差强人意，技巧花样不多但是很实用。

注意队伍里如果没有081那么它的作用会大大减少，保住彼此的生命安全是相当重要的。

攻击型：10万伏特必备，若求雨中或者大胆一点可用雷电。由于攻击技巧匮乏，觉醒力就相当重要了。觉醒水/草有效克制天敌，觉醒火互补性强，不过寻觅的过程是辛苦了些。剩下的技巧，可考虑求雨，鼓掌，许愿，替身，接力棒，睡觉+睡眠果。值得一提的是，扮可怜后大部分精灵都能秒杀（时间所致不能一一分析），因此很容易吓跑对手，结合钉子能让对方无所适从。本身物防弱点明显，但速度尚可，接力速度和特攻后能轻易秒杀对手。本身技巧也能够应付不同的局面，且使用简单。

接力型：由于本身特点，适合接力攻击并打二传，而不是单纯为了给队友做嫁衣裳。技巧选择和攻击型非常相似，只不过对队友的要求高一点。接力棒+10万伏特/雷电+觉醒水/草/火必备，最后一个技巧考虑高速移动，鼓掌，求雨，许愿，替身。

有接力棒的好处时遇到打击不力的对手时还可以继续接力，把能力提升保留下来。许愿的补血作用实在好用，利己利人。

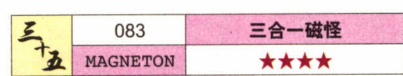
总之恋战是万万不可的，如果它死掉，那么队伍中的081也就没什么作用了。他们是一荣俱荣，一损俱损。



No312 MINUN
CHEERING POKéMON
HT 1'04"
WT 9.3 lbs.
MINUN is more concerned about cheering on its partners than its own safety. It shorts out the electricity in its

能力和小正类似，偏重防御一些。特攻在特性发动时也有372，也相当的可怕了，胡地特攻也就是368而已。但使用的技巧威力大。使用雷电威力超过超梦的精神干扰很多，仅仅稍逊于海皇牙的水压而已（不计天气修正）。

在技巧上它和小正几乎完全一样（仅仅是撒娇替换掉了扮可怜），使用方法完全类似。当然在攻击力上不如小正，因此导致作用稍差，不过前提大家都知道了，**兄弟齐心，其力断金**。即使它作用稍低，如果要使用小正的话，也没理由舍弃掉它。





电系中除了发动特性的小正小负，电气珠皮卡丘，闪电鸟外属它特攻最高，不过附加的钢系有点累赘，在地震泛滥的宝石中，几乎没有它生存的空间。物攻能力达到260以上一发无属性修正的地震就有机会秒杀它，可见其脆弱的程度。躲开泛用且难以预测的地震，它的抗性还算是不错。物攻除斗，地，特攻除火，水外都能很好抵御，抓住这些机会，还是有希望发挥的。

本身技巧匮乏，特攻虽高，但和别的电系一样缺乏优秀技巧，只好拿觉醒力凑数。

攻击型：10万伏特必备，觉醒水能够打击天敌火系和地面系，也是必不可少。金属声让对方特防减半，等于间接提升自己特攻，对于控场来说是相当重要的。金属声后一发觉醒水可干掉大部分纯地面系90%以上的体力（个别高特防的如外星土偶除外），也就是说，撒了钉子后对方的地面系如果不跑那只有等死的份了，且在速度上它快过大多数地面系。对火系情况类似，但在速度上没有什么优势。当然地震大多数人都会的，算好金属声后一发10万伏特能给予多大伤害，不合算的话还是跑吧：（

觉醒水也可以换成觉醒草，打击不怕水的水+地；觉醒火则用来对付钢系，而且主要打击对象是三合一自己和佛烈托斯，灵活配合特性使用。最后一个技巧，可考虑睡觉，电磁波，反射盾等等。实在没什么好配的。

辅助型：10万伏特必备，剩下的技巧考虑电磁波，反射盾，睡觉，金属声，三角攻击等等。其主导思想是利用抗性优势支援队友且打游击战，而且兼顾着吸引盔甲鸟这个热门的任务。

天气型：求雨+雷电+觉醒水，由于雨天时水系横行，地面系难以讨得便宜，还是有一定发挥空间，很好的弥补了水系对水系自己打击不足的弱点。小心会地震的非地面系精灵就是。面对水+地这个属性，由于它也能享受求雨优势，要么让队友水系攻击，要么保留觉醒草。最后一个技巧一般是金属声，反射盾，睡觉。

沙暴队伍中它也有意外表现。10万伏特+觉醒冰是很好互补，有力打击沙暴队伍中最害怕的水系和草系。剩下两个技巧，选择电磁波，剧毒或者睡觉。本身不能学沙尘暴实在可惜。

关于它的特性需要提一下，磁力的特性直接把矛头指向钢系。虽然大部分钢系都不好惹，但是对付横行天下的盔甲鸟可是数一数二的好，此外对付无地震的佛烈托斯也很不错。使用时注意速度要超过对方，这样才能无损失干掉盔甲鸟之类的对手。

建议配备10万伏特+觉醒火，这样能够利用特性对付盔甲鸟，无觉醒火的三合一，佛烈托斯。而且当自己的盔甲鸟被对方三合一阴了后，还可以利用觉醒火追杀对手的三合一（祈祷对方不会觉醒火~~~~~~）



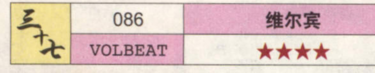
No101 ELECTRODE
BALL POKéMON
HT 3'11"
WT 146.8 lbs.
ELECTRODE eats electricity in the atmosphere. On days when lightning strikes, you can see this POKéMON

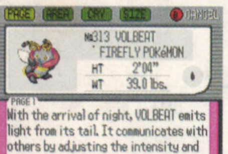
除速度外其他能力很一般，特攻不高而物攻更差，直接影响到大爆炸的作用。会爆炸的全进化精灵中，它能力是最差的。技巧方面也很匮乏，本身也只适合自杀式攻击。但为什么还给予4星评价？首先因为它会爆炸，即使攻击差，也能把对手炸成重伤，然后换上速度快的解决防止对方睡觉，即使对方换人，在钉子的作用下它也难有上场机会。**这种一换一的兑子完全是我方说得算，对方某个角色给我方造成压力大，那么就直接换掉，为以后的胜利扫平障碍，而且它毕竟还有攻击能力，炸死一个然后打伤一个就相当赚了（会爆炸的精灵都有此特征）**；另外它速度很快，爆炸的主动权掌握在我方，只要对方的精灵值得去换，那么满血也会毫不犹豫的爆炸。速度快的爆炸会让对方心理存在压力，频繁的使用保护和交换岩钢鬼，那么它的技巧——蓄电的作用就很突出了。

大爆炸必备，搭配噪音能弥补爆炸威力的不足，直接威胁对方的生命。一般都能迫使对方逃走。对方换非岩钢鬼我方仍然掌握主动，可以继续使用噪音；是岩钢鬼的话可以用蓄电集中杀伤力，也可以用10万伏特措油。剩下的技巧还可考虑光壁，挑衅，镜面反射等等。

使用时需要正确估测对方行动，因此有一定难度。这种心理战术往往是占的主动的一方（比如会爆炸）考虑越单纯收效越大，况且占据主动的一方可以投机先读，也可以走平稳路线，但对手就没那么轻松了，每一步的选择都是在冒险。**先读和赌运气是完全不同的，虽然两者都冒险。经验丰富的选手往往就能正确的先读，越用越有自信，而运气永远是不可靠的。**

值得一提的是，它有一个隔音特性，可以用来破解对方的灭歌战术。

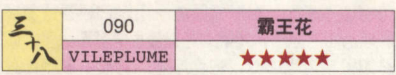


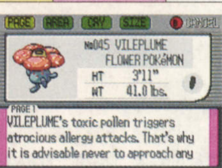


能力方面完全不能看，攻击技巧虽有虫系第二强招信号光线，但配合属性一发仅仅打掉物防很差的针叶蜥半数多体力，因此这招实用性有待怀疑。所以牵连到的特性因为攻击技巧的缺失而失去价值

本身具备令特攻飙升两级的独门技巧萤火，本身又拥有接棒，使其实用性大增，利用月光补血，完成强化也不算难。接力棒不用说也是必备。本身速度中等偏上，在补血和接力上还有一定优势。此外，它能学会不错的特攻技巧雷电和10万伏特，虽然特攻差，但萤火后也有相当杀伤。当然，如果不要10万伏特亦可以考虑光壁，混乱光，更加保证了自己强化过程中的安全。

注意物防上的重大弱点，遇到这些及时接力走人。而遇到特攻对手除了火系外还可以有相持机会（最好有光壁保护）。多撑一回合就多提升了多少攻击力呀！





自宝石其加入特性后边大翻身，成为热门宠之一（不少草系均是如此，可是原本强大的水系被特性修整得更加强大）。本身除速度之外没什么缺点，但晴天发动特性让速度翻倍，不含性格修正时速度就有396，只有种族值130以上且用性格修正才能超越。当然实际情况中有努力分配问题可能还有所区别。本来它在晴天时战斗力就大幅度加强，现在又锦上添花。

晴天是必备的技巧，下面的战术都在这个基础上。当然队友造晴也可以，不过有时候会受到一些限制。

特攻型：太阳光和月光必备，亦可考虑觉醒火。另外高命中的催眠粉是不错选择，尤其是在有速度优势时更加好用。

强化型：舞剑和毒炸弹是必备技巧，剩下的技巧考虑催眠粉或者月光。两者都能帮助它强化。如果队友能够造晴，舍弃晴天而保留催眠粉和月光两者也很不错。其实即使不在晴天条件下，这个组合也相当厉害。

医疗型：芳香疗法必备，剩下的一般是催眠粉和月光。由于医生一般承担队伍的医疗工作，所以不适合过多投入战斗，攻击技巧不是很重要，用催眠粉稍微施加压力即可。

当然若要它攻击，催眠粉换成太阳光，或者晴天换成飞叶快刀/毒炸弹。不过个人不是十分赞同。

三十九 | 091 | 美丽花 | BELLOSSOM | ★★★★★

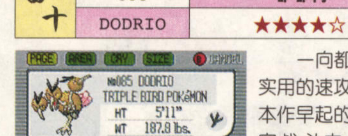
No182 BELLOSSOM FLOWER POKéMON HT 1'04" WT 12.8 lbs.
When BELLOSSOM gets exposed to plenty of sunlight, the leaves ringing its body begin to spin around.

在能力和技能上与霸王花非常类似，几乎完全可以当作一个精灵来使用。这里写出来差不多是为了骗发贴数吧：）纯草系的优缺点和霸王花比起来也是见仁见智，比起霸王花来说，抗地震是一个优势，不过毒炸弹的威力就削弱不少，同时给自己带来了虫，毒的天敌。

美丽花无法学到芳香疗法，因此不能做医生，其他战术完全可以参考霸王花（注意它能学到实用的魔法树叶）。

天气战术一般都是存在于天气战队中，相互配合是很重要的。霸王花和美丽花的组合不仅有趣，而且颇具实力。

四十 | 093 | 嘟嘟利 | DODRIO | ★★★★☆

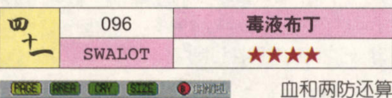


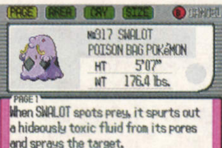
一向都是简单实用的速攻精灵，本作早起的特性让它战斗力大大增强，在速攻同时兼顾了耐久，跻身于一流行列。强攻就是它的战术，没有别的。但莫要看不起这些。决定胜局的虽然是一些精彩的combo和强化，但作为铺垫的是这些速攻战术，没有这些就无法给对手带来压力，也就没有机会使用combo和其他的战术。

本系技巧钻孔啄必备，结合特性的睡觉也必不可少，还有一个攻击的技巧考虑三角攻击或者报恩，前者有追加效果而后者威力更大。最后选择钢翅膀，黑雾，莽撞，超声波，破坏光，高速移动等等。

剩下的两个技巧也可以考虑如下的攻击组合：三角攻击+空元气，或者垂死挣扎+莽撞。

此外，本作新增了技巧吵闹，能够粉碎对方睡觉的梦想，但是持续的回合不固定，且中间不能换人，比较的危险。

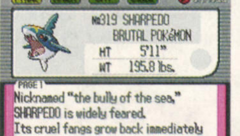




血和两防还算可以，且毒系弱点不是太多，辅助技巧比较强劲，稳扎稳打强化防御或者配合干扰技巧攻击都是很有用。它唯一缺点就是没有好用的补血技巧（痛平分作用不大），且速度慢睡起觉来不够安稳。不过毒系强者甚多，攻击上显然臭臭泥老大，游击和辅助则属叉子蝠，控场则有双弹瓦斯，技巧多样化则有尼多王和尼多后，在哪方面毒液布丁也没有优势，本身特点也实在不够突出，所以还是fans专用精灵-_-b。

攻击技巧可根据需要选择毒炸弹/压制，此外也考虑反克超能系的影球或者反克地面系的冷冻光/水之波动；辅助技方面健忘/溶化（两者不宜共存），哈欠，剧毒很不错；鼓掌，痛平分（不能和溶化共存）作用稍低了些，此外，若有队医协助，可以考虑睡觉。

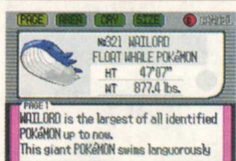




在两攻和速度方面都算不错，但是耐久方面太差，被对方打一下就会导致重伤。但在攻击上威势也不够，因此使用起来比较困难。不过以它的能力来看倒适合于接力防御弥补弱点，且能较好对付对方的吹吼精灵。其特性作用寥寥，不过对付忍耐型战术倒是不错，能用自己的生命换取全队的平安。当然，如果不是十分爱好这只精灵，一般很少拿来做主力的。它的价值体现在接力两防后?有可能……

战术基本上就是疯狂的攻击，尽情发挥自己凶残而又单细胞生物的本性-_-b本属性的冲浪/水压，咬碎在合适时也可以考虑使用。此外，物理攻击技巧舍身撞，地震也很有考虑必要，或者有人也考虑集气+切断+道具焦点镜片的组合。辅助方面选择不多，噪音，虚张声势作用差强人意，如果有队医也可以考虑睡觉，或者携带睡眠果。





两防虽差但超高的血弥补了这些，宝石海星一记10万伏特仅造成不到一半的伤害。不过相对的就要注意亿万吸取和寄生种子，伤害是小，但给对手的回复可就不少了。其他能力也不算很突出，但技巧相当出色。

首先需要介绍的就是金鱼王的成名combo：潜水+睡觉+梦话+地裂，它一样可以运用，且效果比金鱼王更为出色。运气只要不差，基本没有对手。括号里面多出的两星就是给了这个combo。当然，即使扣除了这个无耻combo，它的评价也很不错。

强攻型：其实定位更像消耗，不过要是克制对手也丝毫不手软。水压/冲浪和地震必备，睡觉也少不了。剩下的技巧，有吼叫，虚张声势，梦话，健忘，冷冻光等等。在攻击力方面其实只算作中等，不过这样消耗下去不少精灵也不是对手。

下毒型：通俗而简单的配招。剧毒必备，睡觉必不可少，剩下的技巧，考虑保护，潜水，涡流，健忘等等。

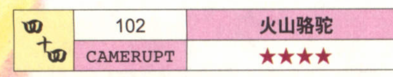
强化型：还是那个成名的combo。诅咒+睡觉+舍身撞必备，最后一个技巧考虑梦话，吼叫，健忘。作用各有所长，这里不需要详细介绍了，相信大家也有了一个清晰的认识：）

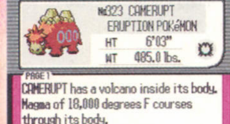
捕获型：又是一个经典combo：涡流+分身+睡觉+秘密之力，水怪的经典combo也被搬了过来，需要一提的是秘密之力作用主要为了麻痹对手，让对手在被捕获期间出现麻痹给我方争取分身机会，而且捕获对象当然是对自己打击效果一般或者不利的对手。注意草系和电系的必中技巧。

当然一般捕获后还是进行攻击，冲浪和地震择一或择二使用，睡觉必备。由于对手会堤防该战术，吼叫也有一定作用，让对方换上来的对策精灵再次离场。

当然，也可以考虑滚动，剩下两个技巧自由考虑吧。捕获时机得当，一轮滚动下来至少能够干掉一个对手。不过第二次对方就不会上当，因此全看那两个自由考虑的技巧的变化了。

注意，实战时对方不可能傻傻的让你捕获，要么换上天敌，要么换上吹吼甚至灭亡歌。因此，捕获要讲究时机，另外尽可能隐藏自己的捕获战术，时机得当再出手。当然，上面提到的吼叫反制也是一种办法。





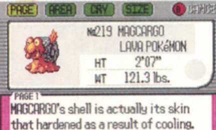
地面系少有的高特攻精灵，多出来的火系带来了水系4倍的弱点，不过抵消了草和冰的伤害，也未必是劣势。但是地面系强手如云，它的能力和技巧上都不是有太大优势。它是懂得1GB的狠角色，可除非是固定的combo，否则即使在不禁用的场合用这个也是在赌运气，平时不推荐也不分析这些技巧。

强攻型：地震必备，火焰放射/大字火/燃烧殆尽择一使用。岩崩一般也少不了（也没什么招配啦~~~~~~），最后一个技巧选择睡觉或者吼叫。

天气型：晴天视情况保留，燃烧殆尽，地震必备，剩下的技巧考虑岩崩，睡觉，吼叫等。用这种战术时要积极配合队友。

沙暴队伍时配招类似，晴天换成沙尘暴即可。

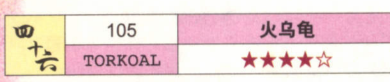


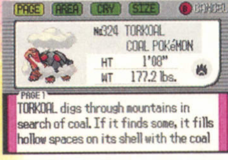


本身实际作用大于表面能力，火焰身躯的特性比较有用，能让使用接触攻击的对手有可能烧伤，当然，对方面对它尽量是不会用接触攻击的。因此，估计对方要使用接触攻击时换它上场，运气好的话对方就不明不白的被烧伤了>.<其能力和技巧都不适合攻击，但强化防御的技巧有一大把，还算很不错。

本属性技巧火焰放射和回复技巧睡觉必备，剩下两个技巧一般从反射盾，光壁，溶化，健忘中选择，建议选择一个支援队友的墙壁和一个自我强化的技巧。当然，你也可以选择哈欠，扰乱对方的作用不错。

注意它有地面和水两个4倍弱点，攻击种族值100的pm在没有属性修正下一发地震或者冲浪就能分别给它造成95%左右和120%左右的伤害，如果对方有属性修正就更可怕了，因此只有积极逃走。不过在战斗后期对方如果已经没有对付它的角色，它还是很容易站住脚跟来强化，然后不断的用火焰放射来消耗对手，对方也没什么好办法。





火系物防第一高，即使是物攻极限的钢蟹一发地震也只能造成一半左右的伤害。水系方面的弱点虽然存在但不必过分在意，避开就是。速度方面比卡比更慢，不过也不是大问题。

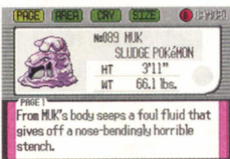
强攻型：本系技巧火焰放射必备，和众多高防御精灵一样，睡觉也少不了。另外，具备追加效果的压制或毒炸弹是重要选择。最后一个技巧，可考虑哈欠，梦话，铁壁，健忘等等。

强化型：诅咒+睡觉+报恩必备，由于它不会吼叫所以稍稍削减了其威力，因此一般被哈欠，梦话，健忘等替代。值得一提的是，本身特性使得撒娇，噪音这种封强化的技巧对它无效。

下毒型：剧毒和睡觉必备，然后一般考虑铁壁+健忘或者分身+保护，偶尔也可考虑火焰旋涡，再根据需要搭配一个技巧。本作剧毒虽然厉害，但上进战术恰好是其克星，需要注意。

捕获型：还是已成为经典的combo：火焰旋涡+睡觉+压迫+分身，其作用实在不需要再重复了。当然也可做一些相关变化：分身可换成铁壁或者健忘，不过有一定的局限性。秘密之力的pp值更多，且威力也没有低多少，更适合消耗。可惜它是火系，对于热门的地震和水系攻击都没有抵御能力，否则它一定是超级热门。





在能力和技巧上都难以找到缺点（除了速度），而且还会大爆炸，有什么理由怀疑其实力呢？

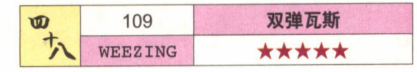
真要找缺点的话，也就是特性不够实用吧。恶臭不说了，黏着作用也不大，它并非骨棒嘎拉，对方很少打它的道具的主意的。

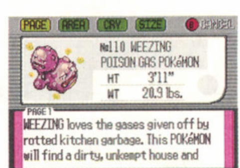
强攻型：威力大且具有追加效果的毒炸弹必不可少，此外，为了对付钢系，选择瓦割还是火焰放射/大字火就是见仁见智。另外，如果有必要的话，牵制地面系的亿万吸取和牵制超能系的觉醒鬼和暗影拳也有一定价值。剩下技巧经常考虑炙手可热的大爆发。爆炸威力第二的臭臭泥又什么能少了这招呢？黑雾由于他速度慢，使用起来效果不佳，请注意！黑眼神也是挺好用的技巧。

强化型：这是臭臭泥最为恐怖的战术，可怕程度不亚于诅咒冰神柱和诅咒卡比。这里正好提一下他们之间的共同性和特点。

诅咒战术很多pm都会，但为何有些强悍，有些作用一般？首先，诅咒补的是物理防御，这样配合补血就是让自己越来越强大，对方打你掉血越来越少，因此只能用特攻硬拼，可是这些特防都很不错，在防御上可谓没有缺点。卡比不说，臭臭泥和冰神柱，即使被克制的属性攻击，加上属性修正，也最多过半，可想而知在有意回避天敌时有多么厉害了。当然，一般的黑雾，吹吼，会心战术都能够破解它，可是使用诅咒的选手通常都会深藏不露，仅仅采取一般性的游击战，让对方造成错觉（对于熟悉战术的对手作用还不大）。而一旦时机成熟，他就会发动突然袭击，令对手无法应付。这种如果到了最后一只，由于吹吼无效，对方没有黑雾或者灭歌就是等死的份。即使不是最后一只，如果稍稍松懈让对方强化，然后再去吹吼或者灭歌也难免付出惨重代价（黑雾则无问题），对方几次反复就能拖垮己方吹吼或者灭歌精灵，最后结局还是一样。

毒炸弹+诅咒+睡觉必备，最后可备大字火/火焰放射来防止钢系吹吼，或者配备觉醒鬼/暗影拳来解决灭歌耿鬼（抵御毒系4倍），也可兼顾反克超能系；也有人使用保护，主要防止对方噪音+大爆炸；或者考虑黑眼神或者大爆炸，诅咒后的大爆炸，除了鬼系和钢+岩恐怕没人能挡得住吧……





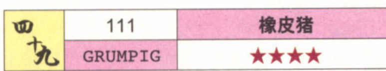
特性的又一受益者，毒系弱点本身就很少，特性又屏蔽了地面系这个大弱点，只剩下超能系的弱点了。而它特防虽然不高，但是特攻强如3合一磁怪，一发10万伏特仅仅造成一半左右伤害，其耐久程度可见一斑。物防很高，也没有弱点，所以更不必担心。本身技巧本来就很优秀，因此它是控场的优秀角色。

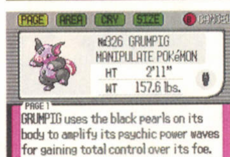
控场型：先说说控场的概念。控场就是面对大多数对手都有很强的应付能力，而不需要怎么换人应付颓势。这样的精灵一般能拖垮对方好几只精灵，为己方其他精灵扫平障碍。而且这样的精灵本身弱点较少，因此对方不容易有针对性的打击。

实惠的鬼火必备，攻击技巧保留毒炸弹或者反克超能系的影球，剩下技巧可考虑噪音，痛评分（找木乃伊把鬼火和这个一起遗传），黑雾，盗窃，睡觉，殊途同归，大爆炸等等。

本身弱点少而物防高的它本身就非常难缠，没有强劲特攻技巧，想杀死高物防且有鬼火的它是难上加难，且随心所欲的它控场时本来就很难被捕捉弱点。之前也说过，除超能系外特攻对它伤害也不太大，且替换超能系压制它还要冒着被影球揩油的危险，如果对方撒菱损失就更大了。但是如果我方也撒菱，特性浮空的它根本不受什么影响，想靠游击战玩死它也是一件困难的事情。

攻击型：偏侧重攻击，作用比起控场要稍稍差一些，但利用属性优势也能让自己更持久，毒炸弹和对付钢系的火焰放射/大字火必备，剩下还有一些选择。全攻的话还有10万伏特和影球，辅助则有鬼火，噪音，黑雾，盗窃，补血有睡觉和痛平分，大爆炸自然也是热门选择。由于本身速度慢，殊途同归不太适合用，但对付诅咒combo的对手还算不错。





超能系的又一成员，这对于它并不是什么好事，因为超能系竞争非常激烈，且不乏强手和独当一面的角色，如果没有两把刷子，是很难容身的。很不幸，橡皮猪本身虽然还不错，但在强手云集的超能系中没有什么竞争力，实力属于末流。但如果放在所有宠物中比较的话，生不逢时的它还是有一定作用的。

本身能力不是特别突出，在技巧上虽然还表现不错，但难以和其他超能系的同胞相比。特性方面，两个选择关系不大，厚脂肪特性可以配合其高特防来帮助怕火和冰的队友度过难关。

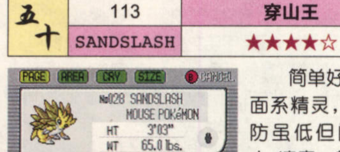
强化型：冥想+睡觉必备，然后攻击技巧考虑精神干扰，觉醒火/恶等等。如果仅仅选择一个攻击技巧，那么还有空位去考虑替身，混乱光，魔法衣，反射盾/光壁等等。比起一般的冥想精灵来说它也没什么劣势，有替身在对方是特攻时作用不错。

干扰（造墙）型：利用本身特防优势（偶尔还考虑厚脂肪特性）来当作盾牌，并承担一些干扰任务。这种类型招式选取较灵活，给出推荐技巧和作用，然后根据需要选择。

攻击技巧必然是精神干扰，其它作用都替代不了它；影球/觉醒恶是打击超能系的技巧，算是一种突袭；自我暗示作用不错，利用高特防（有时还有特性）来扛住冥想的对手的压力，然后用自我暗示得到它的能力；两墙壁作用自不必说，

替身由于战术不同而很少考虑；魔法衣，混乱光，敏锐嗅觉，挑拨，寻衅，掠夺，特性交换则是一些其它的破坏干扰技巧，实际掌握起来较难；最后，盗窃/戏法+睡觉也是不错的主意，当然偷东西是别太嚣张就行了，小心偷到害人道具反蚀把米。

五十	113	穿山王
	SANDSLASH	★★★★☆

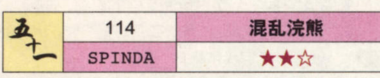


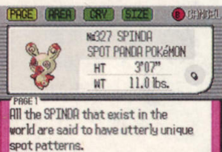
简单好用的地面系精灵，特攻特防虽低但问题不大，速度一般，其余能力还算不错。

强攻型：地震必备，岩崩和破碎爪择一考虑。剩下技巧可考虑反击（常用来解决使用觉醒特殊的对手），高速旋转，觉醒虫，睡觉等等。本身高物防的它在交换时有一定优势，不怕电且物理抗性较强。

强化型：舞剑+地震+岩崩必备，有点类似于骨棒嘎拉。最后一个技巧考虑睡觉+睡眠果，或者觉醒虫或者保护+剩饭。地面系本身无物理弱点，而且物防都比较高，如果对方没有特攻精灵也只好看着它舞剑而无所作为（该组合不少地面系都可以用）。如果时机尚未成熟，那么收起舞剑而老老实实打游击也是不错选择。不过吹吼还是解决这个的极佳办法，尤其是地面系几乎没办法对付的盔甲鸟出马时。

天气型：其特性只是沙暴时一个附加馈赠，倒没有必要为此配备分身或者光粉进一步强化回避，毕竟沙暴队伍以游击为主。地震+岩崩/破碎爪+沙暴是常见技巧搭配，最后一个技巧多考虑睡觉，沙地狱，高速旋转，反击等等。舞剑由于游击战的关系反而不予考虑。

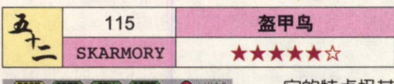


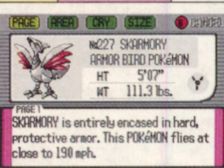


能力实在差劲，技巧还算不错，所以大家更是期待它的进化版本：）且它的外形更是神秘，让人联想到多变的安侬。不过能力实在太差劲了，当作主力基本是没可能的，所以仅给出一些战术作为参考用。

接力型：冥想+接力棒必备，剩下可考虑许愿，精神干扰，催眠，摇摆舞，鼓掌其中的两个。不过速度太慢，即使冥想起来也未必好办。

干扰型：摇摆舞，催眠，鼓掌择一或者择二使用，剩下可考虑攻击技巧报恩，精神干扰，或者辅助招许愿，冥想(配合精神干扰使用)，保护。





它的特点极其鲜明，物防极高且没有弱点，舞剑后的骨棒嘎拉一发岩崩也仅能去其1/3左右。特防虽然不高但受钢系保护，仅有水火电冰能给它造成相当伤害。因此在下美誉它为——天空之盾！（它的名字就是天空的盔甲）

显然，天空之盾有那么高的物防和优秀的物理抗性，不拿来吼叫还干什么呢？无论是腹鼓还是诅咒，甚至物攻接力，都难以突破盔甲鸟的屏障，最后落得被吹吼的下场，而它仅仅付出少量hp的代价而已(腹鼓中只有尖头鮰/相扑能用垂死挣扎/起死回生秒杀它，但事先需要加替身/忍耐，已经给了盔甲鸟吼叫的机会。)。宝石上出现了强化特攻的诸多技巧，让它总算能够得以收敛。由于吹飞需要遗传，因此反不如吼叫来的轻松。

此外，高耐久的它不可能不考虑睡觉。有趣的是，由于它的存在，许多不擅长特攻的精灵(比如怪力，卡比等等)也被迫使用水火电冰来对付它，它的实力可见一斑。

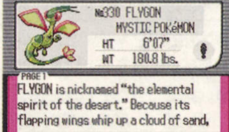
剩下两个技巧视不同需要而选择。

由于钻子嘴不能和诅咒一起遗传，因此只好将就着用诅咒+钢翅膀/劈空斩/燕返。懂得吼叫的它诅咒起来一发不可收拾，没有黑雾或者水火电冰就根本无法和它对抗；

撒菱是非常实用的技巧，可搭配钻子嘴，沙尘暴，盗窃等等。使用盗窃时最好携带睡眠果，甚至有时候什么也不带，目的为了偷对方的重要道具，比如嘎拉的骨棒。

它最害怕的就是三合一磁怪了，而这个东西出现率越来越高，所以不得不考虑。有不少人考虑用觉醒地替代它的攻击技巧，且在速度方面分配努力，但即使这样局面仍不容乐观。所以在下建议队伍中可考虑使用三地鼠或者觉醒火三合一(确定对方无觉醒火时)，拿盔甲鸟做诱饵，当对方要更换三合一时我方也迅速更换。三地鼠杀三合一更加轻松，觉醒火三合一在对抗时也有优势。当对方的三合一被荡平时，盔甲鸟再出场就会安全的多。



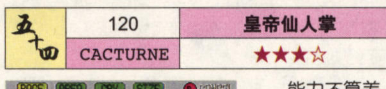


地面系少有的速攻精灵，本身能完全抵御地面和电两大属性的攻击，交换时是一个不错的优势。能力方面优秀全面，没有明显缺点，属性弱点也集中在冰和龙。比起一般的地面系它优势明显，因此是地面系一个不错的选择。其唯一缺点就是技巧过少，因此战术较单一。

它的职能相当简单，利用弱点少的优势控制局面，一旦对方没有能克制它的精灵，它还是很不好对付的。配招简单，没有什么花样。

地震必备，火焰放射/龙抓也是不错选择。另外，对水系可考虑用亿万吸取，在对方换上来的回合使用就足够了；或者放噪音弱化对方防御迫使其换人。此外，捕获对方的沙地狱，恢复hp的睡觉，改变天气的沙尘暴，晴天等等，也有很大价值。选择的原则就是结合队伍。

这只看起来没什么特点，但这就是它最大的特点。地震作用就非常大，加上它弱点不多，很容易控制局面，和对手打强攻和消耗它都不落下风。



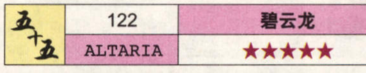


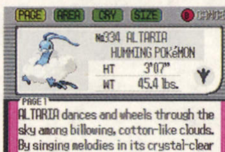
能力不算差，两攻有115之多，综合能力还算可以，但评价为什么这样低？首先，它两攻虽高，但本属性技巧威力太低，也缺乏地震，火焰放射这类作用大于威力的技巧，因此大好的攻击力却没有招数可以发挥；此外，它弱点太多，而且还有4倍弱点，造成处处被压制的情况，再加上本身差劲的两防，会更加危险。最后，它也缺乏可陈的技巧，虽然它技巧不少，但实用稳定的实在没有几个，那些技巧使用起来本身就像是在赌博。

说完了缺点说它的优点。它的特性是沙隐术，因此适合沙尘暴战队。沙尘暴战队主力大多是岩和地，偶尔也会有一些钢系，弱点集中在水草地系精灵，恰巧这都是仙人掌所能对付的。草系的它本身不怕水地(若水系用冰招和它对攻，那么在亿万吸取+沙尘暴+寄生种子面前讨不到便宜)，草系对手本身就吃沙尘暴的亏，而且面对使用觉醒飞的仙人掌也不是对手(注意草+毒很容易用毒炸弹杀掉仙人掌)。此外，不怕岩地的赫拉克罗斯也是沙暴队伍一个劲敌，对付仙人掌更是用不着百万大角，一记瓦割就能灭了hp物防全极限的仙人掌90%的体力，但仙人掌如果有觉醒飞，一次也能灭其近9成(其他地面系用觉醒飞显然不如仙人掌有效率)。

仙人掌独立性很差，因此在沙尘暴队伍中才能体现出一定价值。配招原则还是结合队伍。另外注意培养时一定要弥补两防缺陷。

亿万吸取+觉醒飞必备，剩下技巧可考虑暗算，撒菱，寄生种子，气合拳之类。此外，由于防御差，因此反击也有很大效果。至于草笛，爆炸拳，摇摆舞，成长之类的技巧，由于耐久偏差，因此没有多少实际价值。





龙系家族又一成员，属性还是已经泛滥的龙+飞。特防虽然为除水都外龙系最高，但也顶不住特攻和族值70的冰系一次冷冻光-_-b。攻击能力虽低但技巧还可以，两防不错且辅助技巧非常好用。注意它能学吼叫，算是一部分能对付特攻强化的精灵之一（当然这方面的老大还是水君，凤凰和陆基亚等一流神兽排除在外）。本身学招也相当适合干扰。

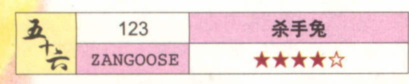
其特性为自然恢复，所以它非常适合游击战术，睡觉一般必不可少。

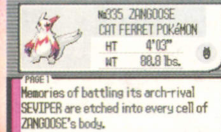
强化型：龙舞必备，攻击技巧配备报恩，地震，觉醒飞之中一到两个，如果可以的话，还要考虑吼叫或者唱歌。建议这种类型的碧云龙不要急于强化，要沉得住气，甚至要让对方产生错觉，认为你只是拿来攻击+睡觉+(吼叫/唱歌)来打游击战的，等到了合适的时机，就可以拿出来龙舞了。说实在，龙舞作用实在不如诅咒/巨大化或者冥想。

游击型：地震，冷冻光，龙爪，报恩，火焰放射，觉醒飞之中选择一到两个使用，另外用于干扰的吼叫，唱歌，黑雾，灭歌，小偷视情况考虑。由于它可以肆无忌惮的睡觉+换人打游击战，因此还是很让对方头疼的。本身破解对方战术的能力也相当强，在队伍里还是蛮重要的。

值得一提的是本作的灭亡歌更加可怕。对方听了灭歌如果没有立刻逃走，那么随即换上来的果然翁/三地鼠就让对方没有逃走机会。如果对方再没有黑眼神，基本上就要白白死掉了。

天气型：晴天战队的又一不错选择，晴天必备（看重其再生能力），火焰放射必备，此外，攻击技巧太阳光线，干扰技巧吼叫，唱歌，黑雾，灭歌，小偷也挺不错。晴天时水系被草系压制，而纯冰系又怕火烤，因此它的安全还算有保障。如果考虑到晴天战队面对龙系这个真空，它还可以考虑装冷冻光。

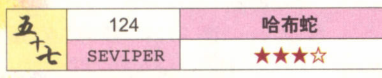




攻击力比较高，速度中等偏上，其它能力一般般。不过一方面占了普通系的光，另一方面技巧的确不错，还是挺好用的。

强化型：照搬报恩+睡觉+吼叫的组合，强化技巧舞剑，诅咒各有所长，任选其一。另外由于它本身耐久一般，有时可以把吼叫换成大字火/火焰放射，用来应付合金蛇或者盔甲鸟的吹吼；睡觉如果没机会用的话可以换成影球或者瓦割。

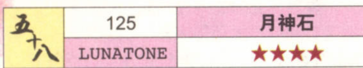
强攻型：破碎爪效果优秀常常考虑，当然也可以换成报恩。此外，影球和瓦割视情况考虑一到两个。格斗系方面的弱点可用反击解决（火鸡战士用升天破也秒杀不了它），睡觉，垂死挣扎（可结合反击使用），舞剑，气合拳也很不错。破碎爪在拉锯战中作用比较突出，实用性远大于威力本身。

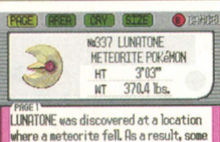


PAGE AREA CRY SIZE
No336 SEVIPER
FANG SNAKE POKéMON
HT 8'10"
WT 115.7 lbs.
PAGE1
SEVIPER shares a generations-long feud with ZANGOOSE. The scars on its body are evidence of vicious battles.

能力方面比较一般，只有两攻还算不错，其他能力就比较差劲了。蛇皮的特性不够可靠，运气好的话睡觉后能立刻恢复，不然只好抱怨运气不佳了。

本属性技巧毒炸弹必备，剩下的地震，亿万吸取（对付地面系不错），火焰放射，咬碎择一或择二使用。辅助部分可考虑虚张声势，噪音，蛇凝视，睡觉。由于速度慢，游击能力较低，所以且战且走相当重要，但是低防的它在更换时就吃了不小的亏。





能力方面稍微平庸了点，弱点也多了些。不过它技巧还算不错，因此还是很实用的。本身物防虽然差，但是特性能用来挡地震，也相当不错了。

和超能女皇类似，其攻击技巧就是冷冻光和精神干扰实用，虽然特攻不是很高，但冷冻光的杀伤几乎接近胡地的冷冻拳。本身适合辅助而不是强攻。

单攻型：精神干扰和冷冻光选择其一，前者威力自然大，但后者更加实用。剩下有两种方案：

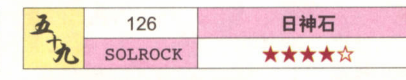
1，强化型：冥想必备，剩下技巧较随意，反射盾，光壁，预知未来，大爆发，睡觉都可以考虑。不过由于它速度慢而又不能快速补血，因此冥想起来不如其它的有威胁。

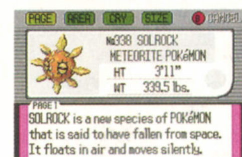
2，催眠型：主要是为了干扰和辅助队友。催眠必备，剩下的根据需要，有两光壁，大爆炸，预知未来。

双攻型：与单攻型类似，只不过两个攻击技巧都保留而已。

天气型：一般还是在沙尘暴战队中用吧，求雨无疑是自杀。精神干扰和冷冻光择一或择二，两墙壁择一或择二，如果有技能空位，剩下的技巧无非都是大爆炸，睡觉，沙尘暴了。

消耗型：宇宙之力+睡觉必备，剧毒和精神波动择一考虑，剩下技巧一般都是反射盾或者光壁。



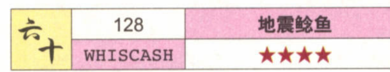


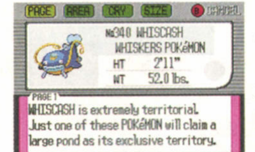
和月神石类似，但是攻击技能更加多元，且本身作用更大，不仅能防地震，而且可以利用属性防大爆炸。另外它本身的大爆炸也极具威力。缺点在于特殊部分，但是有冥想弥补。

强攻型：岩崩和地震必备，影球可用来对付鬼系并可以让对方不敢换鬼系挡大爆炸，很值得考虑。另外，宇宙之力，大爆炸，反射盾，光壁，睡觉也很实用。

强化型：冥想+精神干扰必备，虽然特攻差，但是强化起来也很厉害。由于物理弱点仅存在钢，虫，鬼，因此不妨考虑大字火/火焰放射，也可以考虑反射盾，火焰旋涡，睡觉。由于它速度不快且不能快速补血，因此强化过程会很曲折，不过还是看使用技术了。

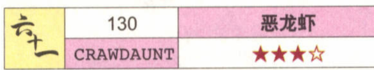
天气型：虽然它是赐予阳光的太阳的化身（为什么不是神兽？），但还是适合在沙尘暴队伍中，且优势不算很大。岩崩和地震择一或择二，反射盾和光壁择一或择二，剩下可以考虑大爆炸，睡觉，沙尘暴。

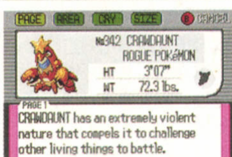




这只外表看来毫不突出，能力也比较一般，但就胜在属性上。水+地的属性弱点只有草系，因此要被打倒并不是很容易。不过最可惜的是它实力不错但却被贵为主角的大水怪压了下去，试问在作用类似的情况下，有谁会舍高能力的水怪而考虑它呢？且水怪拥有不错的攻击能力，它在这方面就逊色的多，招数上也仅有健忘不能被水怪取代。

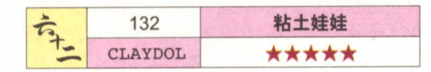
本属性技巧地震和冲浪/水之波动择一或择二考虑，剩下技巧可考虑剧毒，电火花（主要是打暴鲤龙这种一个出其不意吧……），健忘。由于耐久不错，睡觉也是一个不错的选择。

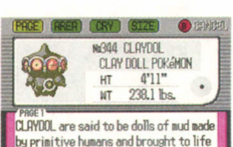




在水系中算是物攻较高的，特攻和食人鲨也算是可以，不过耐久要比食人鲨好一些，且能舞剑，而在速度方面就差很多了……它有水系的珍贵技巧螃蟹锤，可是缺少集气这个技巧的配合，螃蟹锤的会心率有限，十分可惜。且单纯强攻的作用也能被许多更优秀的精灵取代，尤其是在强者云集的水系中，它的存在更加尴尬。

螃蟹锤必备，此外物攻技巧毒炸弹，瓦割，压制/原始力量/报恩作用还可以，可选择一到两个，如果配合舞剑杀伤更强，但要注意自己的耐久能力和速度，强化要适可而止。剩下技巧实在没什么好用的，可考虑秘密之力+莽撞(之前的压制/原始力量/报恩就不能要了)，但作用极其有限，或者是保护，睡觉等。

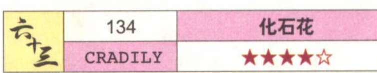


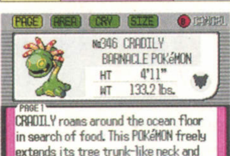


优秀的两防和多元的作用让它成为一个炙手可热的强角，攻击也差强人意。速度方面在地面系中也算是快的。本身属性加上特性能很好抵御不少属性的攻击，而且有反射盾/光壁/宇宙之力，打败它不是容易的事情。其缺点就是弱点稍多，但有高防御作基础，且自己还能提升防御，问题不是太大。此外它也能学会大爆炸。

它的作用很多，因此配招没有定式，根据队伍需要组合，这里给出推荐备选技巧：

高速旋转是破解撒菱的必要技巧，且它不怕撒菱的伤害，尤其是对方多次撒菱后，可以一扫而光；光壁/反射盾利己利人，宇宙之力在于强化自身，适合在控场时用；地震/精神干扰有属性修正，因此伤害也让人满意，秘密之力在于追加的麻痹效果；沙尘暴适用于沙尘暴队伍，配合剧毒效果不错；大爆炸作用更不用说。至于恢复方面是它的弱项，只好用睡觉代替。





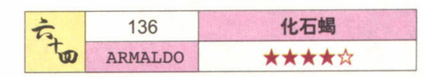
外表虽然狰狞，但控场能力极强。赫拉一发百万大角也打不死它，可见其优秀的耐久能力。且它本身有防护罩/健忘，还有可靠的补血技自我再生，因此和对方相持下去对方就很难打动它了。另外由于它独特的特性，能可靠保证强化的效果，对方若没有黑雾，灭歌，用吹吼是无法解决问题的。

一般使用它时多用来进行消耗性的攻击，原因上面已经讲过。只要应用的当，避开克制它的几个冷门属性，就能发挥很大的作用。

自我再生和睡觉择一考虑，前者收效快但是后者能够解除异常；自我强化的技巧防护罩/健忘择一或择二使用；剩下用来消耗的技巧有：秘密之力，毒炸弹（看重追加效果而不仅仅是本身攻击力），剧毒，沙尘暴，镜面反射（可配合防护罩使用，用来解决没有经验的对手）。

如果冒险点还可考虑用分身替换防护罩/健忘，且常常搭配扎根+自我再生/睡觉的组合，挺住前几回合后对手更难应付。不过出手要慎重，不小心的话一个精灵可能因为贸然扎根而报废，且灭歌，黑雾对付这个战术相当轻松。

此外，鉴于其特性，通常也放在接力队伍中防止吹吼(另外一个吸盘特性的章鱼桶偏重攻击)，再说本身攻击也不算差，接力物攻不算浪费(特攻技巧匮乏因此不予考虑)。岩崩/原始力量，地震择一或择二使用，毒炸弹也可以考虑。当然，它不可能完全依赖接力，战斗中总有无法接力的时候，所以自我再生/睡觉，防护罩/健忘还是有很大作用。





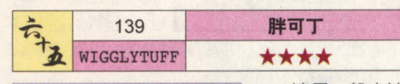
物攻很高，其他能力除速度外也没有缺点。本身属性弱点也很少，缺憾就在于技巧单调，否则会相当受欢迎。

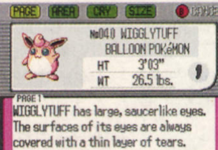
强攻型：岩崩/石爆和地震必备，觉醒虫也偶尔考虑使用，剩下技巧可考虑燕返，睡觉，高速旋转

（不能和岩崩共存）

强化型：舞剑必备，石爆/原始力量（岩崩和舞剑不能共存），地震，觉醒虫择二或者择三，可以的话再加上睡觉，可用的招实在不多。

它常常在接力速度后使用，另外由于耐久不错且不惧地震，用来交换当盾牌也算不错。此外不惧会心也是它的一个好处，只可惜不会诅咒强化自己。





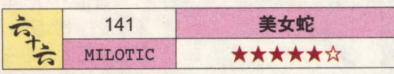
这只一般人认为除了可爱就没有其他价值，但实际上它还是有相当实力的。全能的技巧是它的特点，一个胖可丁放在场上，对方很难搞清楚它要干什么。这种全能但没有专长的角色只有经验丰富的高手才能够掌握好，因为这种角色讲究的是配合队伍和针对对方漏洞，其意义不在于自己独来独往。

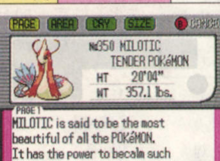
它两防虽然差，但是超高的血量弥补了这些，再加上普通系回避了属性相克的弱点，因此耐久还算很不错。物攻种族值100的精灵一发无属性修正的地震伤害不到1/3，因此只要不是格斗系和格斗招数和它为难，问题就不算太大。速慢是它的致命伤，因此要小心。

胖可丁也属于那种没有固定战术的精灵，从有价值的技巧中挑选有价值的组合，结合队伍使用。一般在队伍定型后，再考虑它的配招（如果你要使用它的话）。

攻击技巧方面，有普通系必杀——礼物，对特殊属性的对手很有效，当然压制/报恩/舍身撞也算是普通系好招，推荐有追加效果的压制，当然若要快攻也可以考虑那两招，如果要用上进战术，空元气也很不错；特攻方面电冰水火超强招一应俱全，选择相当灵活，结合天气战队也是得心应手；支援方面有两墙壁，许愿，两天气；干扰方面有灭歌，唱歌，假哭，撒娇；补血则有许愿，睡觉；消耗方面用剧毒搭配保护，挖洞也不差。

此外它是少数拥有灭歌+气合拳(类似还有马莉露丽)的精灵，灭歌后换果然翁/三地鼠，或者用气合拳攻击，这样的二择也让对方难于防范……



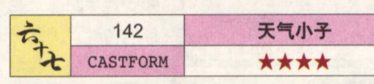


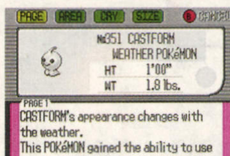
和暴鲤龙能力对称，不过在能力分配和属性上就要好很多。其特防相当高，加上良好的再生能力，很难被对方打死，如果放了光壁就更不用说了；物防一般但是没有属性弱点，也不需要担心。因为它旺盛的生命力，因此成为对战候选的大热门，其本身攻击能力也比较出色。说实在，一般中规中矩的攻击很难打倒它。

由于它的高特防，因此补血技巧必不可少，自我再生快捷且pp多，睡觉不仅能恢复异常还能激发特性，根据需要选择一个。

攻击型：水压/冲浪，冷冻光必备，剩下的技巧看个人需要，求雨，混乱光，催眠，缠绕，光壁，镜面反射，龙之吐息都有相当一部分人在使用。其攻击风格也更侧重消耗而并非快攻。

下毒型：剧毒必备，冲浪/水之波动/潜水也常被保留，剩下的技巧可考虑光壁，镜面反射，混乱光，缠绕，冷冻光等。它的消耗能力是不需要怀疑的。

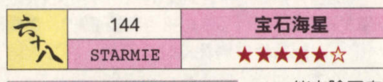




特性非常有意思，可惜的是能力太平均了，且最主要的是实际队伍中根本不需要这样子在任何天气都能凑合起来用的精灵。求雨队显然是水系和电系的有机结合，晴天多是草系辅助而火系主攻，沙尘暴队伍则是地面系，岩系和钢系的攻击兼消耗的战术，冰雹队伍似乎还没有……似乎哪里都没有它的容身之地。不过本身用起来也是挺有趣的，虽然娱乐性更大于实用性-_-b

晴天型：火焰放射/大字火+太阳光必备，剩下可考虑晴天，10万伏特（应付天气变化和水系），天气球，剧毒，睡觉等。

求雨型：水之波动+雷电必备，模仿晴天战术，剩下可考虑求雨，冷冻光，剧毒，睡觉。





能力除了血以外都不错，速度居水系榜首，快过了不少高速精灵甚至电系精灵。自然恢复的特性极其好用，让它更方便的进行游击战术。技巧方面同样优秀，攻击辅助均游刃有余，而且是少数能学电招的水系，在与同水系对抗时占尽优势，此外还有优秀的再生能力。唯一的缺陷就是好招太多，令人无所适从吧^_^

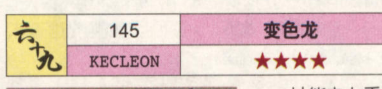
攻击型：水压/冲浪必备，10万伏特，冷冻光择一或择二使用，精神干扰反而较少考虑；补血的自我再生/睡觉也是必要的。如果有空位，最后一招多配备高速旋转，两墙壁。

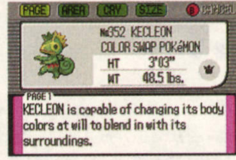
辅助型：本系攻击技巧冲浪/水之波动必备，精神干扰也有考虑必要，尤其是在选择水之波动时；补血技巧睡觉/自我再生仍然是少不了的。辅助方面有剧毒，混乱光，两墙壁，游击起来很方便。

强化型：宇宙之力+自我再生必备，攻击技巧冲浪必备，剩下技巧可考虑精神干扰，10万伏特，冷冻光，或者考虑辅助类的诸如混乱光，两墙壁，剧毒等。由于它速快，强化防御时相当方便，且对付一些吼叫精灵它也有相当办法。

天气型：雷电，水压/冲浪必备，求雨视情况考虑是否保留。由于天气队伍讲究游击战，因此补血技巧更多考虑睡觉。剩下技巧考虑清障的高速旋转，支援队友的两墙壁，也是很不错的。

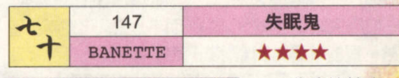
宝石海星还有一些用法，比如保护色等，但并非常用的主流，且效果未必好，因此不予赘述了。





从能力上看似乎不怎么样，但技巧和特性相当不错，是熟练的高手才能掌握好的干扰型角色。虽然说干扰型有不少简单好用的角色，但变色龙自有它的独到之处。诸多灵活的combo是一个特色，加上变色的特性，颇值得玩味。值得注意的是，它拥有不错的特防，能抵挡一些特攻技巧的打击，且变色后成为对方所用技巧的属性也有一定优势。

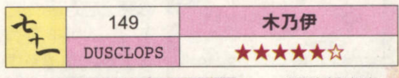
变色龙没有固定的配招，所用的都是短小的combo，旨在灵活多变。替身+气合拳作用很不错，由于速度慢，替身要在对方攻击后出，下回合能借助替身的保护使出气合拳，且对方也有可能一回合打不掉它的替身；交换特性+影球也可以，配合缠绕不让对方逃走更好，把变色的特性交换给对手，然后用影球拼命攻击；或者用戏法+道具竞争背心，专爱头巾等坑人道具，如果能借此把专爱头巾换给画画狗，或者竞争背心换给胡地，那么等于削弱了对方的战斗力，自己是大大赚了一票了；此外，还有反弹状态的魔法衣，迫对方换人的噪音，不让对方逃走的缠绕，以及剧毒，睡觉等，也是不错的选择。另外之前说过，它能够作为特攻型盾牌，所以往往对方换特攻时也就是它出场干扰的机会。

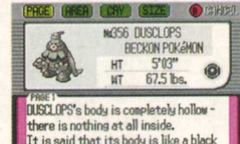


物攻比较高，但其它能力就不怎么样，且物攻技巧只有报恩和影球能用，实在浪费了它大好的能力。相反，速度和耐久都不行的它却拥有一大堆不错的辅助技巧，实在令人惋惜。不过技巧方面还可以，使用的党的话也能发挥不小作用。此外，失眠的特性虽然比较废（用来防蘑菇袋鼠的催眠+气合拳倒是不错），不过交换对方能睡觉的特性后再睡觉，然后换下场，再换上来时就能解除睡眠状态。虽然一样是花两回合，不过睡觉中自己免了被攻击，有点类似配合自然恢复特性的睡觉。

攻击型：影球+报恩择一或择二使用，剩下技巧可考虑噪音，交换特性+睡觉，鬼火。交换特性+睡觉的用法如上面所说的那样。

强化型：冥想必备，特攻技巧根据需要保留10万伏特或者精神干扰，剩下技巧根据需要考虑影球，封印（主要封印对手的冥想），交换特性+睡觉，鬼火，掠夺。





两防相当高，但和壶壶一样，体力少了些，这也是为了平衡。另外鬼系弱点很少，物攻种族值100的精灵一发无属性修正的地震才能打掉其1/4体力，因此是一个不错的盾牌。本身独特的压力特性能轻易消耗掉对方强招的pp（可惜它不会痛根），令对手比较头疼。此外，鬼系作用本来就非同小可，挡大爆炸，破高速旋转，化解诅咒/腹鼓+报恩战术，这些脏活累活让它使用最合适不过了。本身两攻也不算太差，拿来攻击对手也能造成一定伤害。其唯一劣势就是速度，比卡比还要慢。

技能方面它更加出色，唯一可惜的就是没有灭歌。这只也是鬼系的顶级角色，较之耿鬼的多诈，梦妖的阴狠，这个特点就在于难缠。它打死对手可能不太容易，但是会给对手带来无比麻烦。

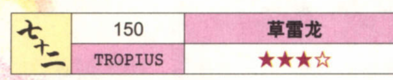
强化型：基本配招是冥想+鬼火+睡觉+冷冻光/精神干扰。本身两防无漏洞，完成强化是不难，

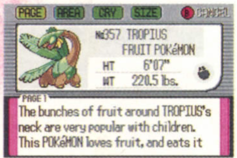
不过能够破解的办法多多,因此需要隐藏自己的意图,然后伺机强化。鬼火可以换成黑眼神,捕捉到弱势对手时疯狂冥想,但是毕竟不如用鬼火灵活机动。

消耗型：这是它的最大特长，不但消耗对方的体力，还消耗着对方的pp值。补血的睡觉必备，消耗技巧剧毒/鬼火，夜影/影球视情况择一或者择二，剩下的技巧还可考虑痛平分，混乱光，卷紧/黑眼神，保护。它虽然不易直接杀死会换人的对手，但是消耗掉对方的战斗力还是非常轻松的，如果自己睡觉配合医生治疗，那实在太bt了......

诅咒型：整人的combo诅咒+黑眼神+保护少不了，最后一招根据需要选择痛平分或者睡觉。这种类型的精灵就像灭歌梦妖一样是为了换掉对方主力，如果保护发动的运气比较好，还能够换掉对方不止一只精灵。

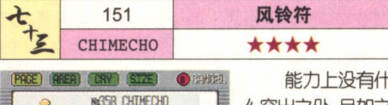
封印型：木乃伊用封印无外乎封印这几种招数：影球，夜影，睡觉，剧毒。因此。除了封印外，这几种技巧也是常常使用到的。为了让封印具有效率，黑眼神也常常考虑。封印战术相对比较麻烦，一般用来弥补自身弱点较多,而不是去弱化对手。值得一提的就是封印+剧毒+黑眼神+睡觉/保护，专门用来对付下毒的对手，不过应用极其有限。





能力较一般，除血外再无突出之处，属性结合不佳导致弱点重重，因此很不适合和对手硬碰硬，不过它技巧还算尚可，且有再生能力，因此还是有一部分生存空间。

天气型：光合作用+晴天必备，剩下根据需要选择。攻击方面有地震，太阳光，燕返；辅助方面有寄生种子，神秘守护，吹飞。游击战是它生存基础，利用对方换人间隙（比如使用寄生种子迫使对方换人）趁机攻击或者更换是生存原则。



№358 CHIMECHO
WIND CHIME POKéMON
HT 2'00"
WT 2.2 lbs.
CHIMECHO makes its cries echo inside its hollow body. When this POKéMON becomes enraged, its cries

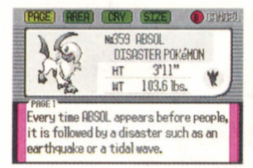
能力上没有什么突出之处,且如之前提到的那样,在强手云集的超能系中更是没有优势。不过注意到它拥有珍贵的医疗技巧治疗之铃,让实用性上升。虽然其整体能力还不如霸王花,但是不怕格斗系是一个优势,连快乐和大奶罐都无法相比。其余招式也不弱,因此好好利用还是有一定实力的。其特性又是浮游,防地震是小，主要免除了钉子带来的伤害。

辅助型：治疗之铃必备，本系技巧精神干扰也少不了，剩下技巧有两墙壁，混乱光，哈欠，特性交换等。值得一提的是缠绕+哈欠+食梦的组合，可以勉强一用吧。

强化型：冥想+精神干扰必备，剩下可考虑两墙壁，睡觉，混乱光，缠绕，哈欠。那个缠绕+哈欠在这里还是可以用的，不过食梦就免了。

七十四 | 152 | 灾兽 | ABSOL | ★★★★☆

物攻极高，但对应强力的物攻技巧太少（连地震都不会……），两防和血相当差，速度也是一般水平。与畸形的能力不符合的是丰富的辅助



技巧，还有bt但是和它低下耐久不相称的特性。因此它实力不容怀疑但是使用起来难度也相当大，战术犀利但是很难把握，有时候甚至需要一些运气，算是有些投机吧。

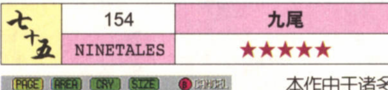
舞剑型：舞剑+报恩/舍身撞必备，剩下技巧可考虑影球对付鬼系，或者用火焰放射/大字火对付钢系。此外替身有时候很重要，若能找到机会使出，则可以让它有能力多舞一次剑。这只一般结合接力速度使用，如果在忍者蝉后接力物攻和速度后则效果更好。但是面对对方的主攻手，它基本上是要吃大亏的......

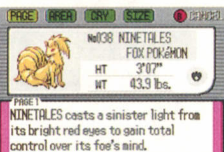
诅咒型：诅咒+报恩/舍身撞必备，影球，火焰放射/大字火如果保留的话，还是那些作用。替身在诅咒加防后效果更好，配合压力特性更让对手难办。另外,睡觉和保护选择也是见仁见智。冥想与诅咒相比没有任何优势,所以一般只考虑配合接力使用。

辅助型：报恩必备，剩下的技巧非常灵活(定死的话灾兽也不用玩了，直接等着被杀吧)，替身+保护可以配合特性消耗掉交叉突刺，百万大角等强招的pp，但要注意速度一定要快，否则......；睡觉是唯一回血办法，要么搭配医生，要么搭配盗窃来偷对方的睡眠果；魔法衣，挑拨也有一定作用，灭歌仍要搭配果然翁/三地鼠。

接力型：使用起来较上几种相对简单，多是利用攻击优势和接力棒打二传，时机合适就疯狂强化，可以秒杀对手时就攻击，支持不住就接力走人。一般它不做接力首发，多是在接力速度后大显身手。

接力棒必备，强化技巧若用舞剑则请搭配舍身撞/报恩，影球，钢尾巴等物攻招，若是冥想则是火焰放射/大字火，10万伏特，冷冻光，暗算等。剩下技巧根据需要选择替身，保护，魔法衣等技巧。





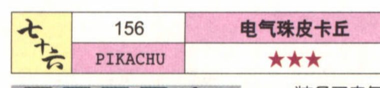
本作由于诸多优秀技巧的加入让它实力大增，辅助能力更加强大，不过引火的特性让它也有攻击爆发的潜能，就看怎么灵活交换了。能力上物防低了些，但是有鬼火间接弥补，特攻不高且攻击技巧单一，适合于干扰控场，但是还有引火特性的存在。

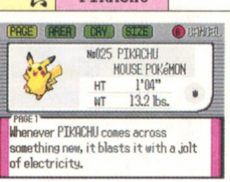
控场型：实用的鬼火必备，攻击技巧火焰放射/燃烧殆尽也少不了，剩下技巧多配备辅助技。混乱光，根，自我暗示配合高速度作用不小，吼叫可在掌握局势时（比如对方被烧伤）配合钉子使用，火焰旋涡能捕获对方但输在命中，催眠术也不错，但有时和鬼火重叠。此外，保护和回血的睡觉也不错，但可惜的是它不会偷窃。

鬼火作用远非消耗，是对对方物攻主力的严重挫伤，配合威吓特性的队友效果更佳。

消耗型：鬼火/剧毒+火焰放射，剩下视情况考虑保护，睡觉，混乱光，火焰旋涡等等。

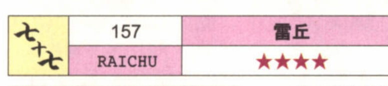
天气型：晴天+鬼火+火焰放射/燃烧殆尽必备，剩下技巧可考虑混乱光，自我暗示，根，吼叫，保护，睡觉等等。主要还是以游击战为主，另外尽量利用特性保护怕火的队友并获得攻击的提升。

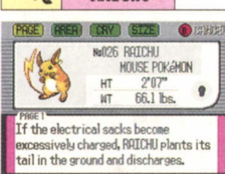




装备了电气珠的皮卡丘特攻极其优秀，仅次于发动特性的正极兔，速度方面也是中等偏上，但其他能力就不能看，尤其是耐久很差，被秒杀是很正常的事情，使用起来需格外小心。

10万伏特必备，若在求雨队中可用雷电。此外对付地面系的觉醒水/草/冰也必不可少。剩下技巧根据需要考虑许愿，鼓掌，光壁，天使吻，电磁波等等。虽然电气珠皮卡丘特攻很高，但大部分场合都不可能秒杀对手，所以如果接力特攻可能会好一些。但这样一来选择它的意义就不大，胡地，正负兔，甚至深海之牙帕鲁鲁，都能强过它。



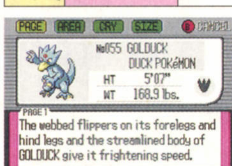


电系中物攻算是不错，但特攻就低了些，和物攻是同一水准。物防仍然是软肋，特防虽然也不佳但好在还有光壁弥补。在电系中它算是比较全能的，攻击上虽然有点不称职，但辅助方面还是可以的。

辅助型：10万伏特必备，瓦割，报恩，钢尾巴视情况考虑是否保留。辅助方面，干扰有鼓掌，撒娇，天使吻，电磁波，着迷，支援则有许愿，光壁。它亦可使用盗窃+睡觉。之前提到攻击方面有不足，因此多利用辅助技周旋。

气合拳型：气合拳必备，配合使用的状态技巧有鼓掌,天使吻,着迷，电磁波，一般保留两个足矣。剩下技巧多考虑10万伏特或者许愿。这种战术需要一定的运气，而且成功多来自于对手的无戒备。当然即使不使用气合拳，该战术也并非完全无用。





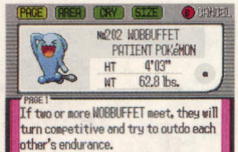
在能力方面本来就没有什么缺陷,但在技巧上却是一作比一作强，加上其特性使其跻身于一流之列。注意其“多云”的特性，能方便破解掉对方的天气战术。

强攻型：冲浪/水压必备，交叉突刺也是重要选择，更可结合噪音扰乱对手（有点像电击兽）。此外，冷冻光，精神干扰也可根据需要考虑。辅助方面，除了刚才提到的噪音，还有可配合噪音的气合拳，自我暗示，催眠术，光壁等。

强化型：冥想+冲浪/水压必备（它是水系少数能学冥想的，让自己弱点更少），回血的睡觉也很有用。为了让攻击面更广，常考虑精神干扰，但有时候也可以用冷冻光。由于它具有湿气的特性，可以避免对方爆炸的威胁而放心强化（物防的弱点还是多少有一些……）

七十九 | 161 | 果然翁 | WOBBUFFET | ★★★★★★

超级bt的特性使它实力大增，加上新增技巧鼓掌，可以说只要有它的存在，对手只能眼睁睁



和它一起陪葬。血量非常多因此适合于反击，即使血多如卡比，被反下去也必死无疑。当然要注意鬼，恶两系对手完全不怕它的反击手段，遇到这些情况就趁早溜走吧。

灵活使用它的特性会让它发挥更大的作用。困住对手后用鼓掌强迫对手攻击，然后反击死对手是常用的办法，但难免要遭受巨大损伤，如果能结合队友，则会事半功倍。

当使用灭歌，寄生种子，鼓掌等技巧后，如果对手次回合没有及时换人，那么换上果然翁就会让对手无力回天。灭歌后换果然翁可谓必杀，对方只要没有黑眼神，又不能在灭歌倒数2的回合杀死果然翁，就只有等死的份；寄生种子杀伤力有限，对于血多的果然翁作用可能也不是很大，但对于相似特性的三地鼠作用就不小了；中了鼓掌时若没有及时换人而坚持攻击，那么换果然翁就能轻松反击掉它(鼓掌效果最少3回合)。当然，如果对手神经质的中了以上技巧就仓皇逃走，我方也能够采取一些相应对策来打击。此外，果然翁的存在是灭歌精灵的强援。灭歌精灵使用黑眼神+灭歌后还要拖延两回合，一回合可以用自己的保护来解决。剩下一回合可以赌运气用保护，但换果然翁效果更好。这样灭歌精灵就有更充沛的活力去对付其他对手。

果然翁自己没有补血能力，连保护也不会，只有剩饭的回血。所以队伍例如过有许愿，那么就能够治疗它，让它发挥更大的作用。

配招参考：鼓掌+反击+镜面反射必备，剩下技巧中，撒娇可以让在果然翁面前强化物攻的对手劳而无获；神秘守护可以消除对方施加的异常状态的威胁；殊途同归由于其速慢作用不大，多是用来拖延时间或者拉全攻型的对手一起下水。

果然翁的反击战术使用起来必须小心谨慎，一招之差可能就会让它作用大大减少甚至白白牺牲。如果对方拥有技巧对果然翁伤害小于现有hp的1/2，那么可以鼓掌，下回合准确选择合适的反击技巧反掉对手；如果伤害过半，那么选择有三：一是换人，二是赌运气选择合适的反击技巧（对付一刀流的对手则无所顾忌），三是事先对手许愿过，然后鼓掌；如果对方当回合能杀掉果然翁，那么怎么做就不用说了^_^。注意，换果然翁上场的话，换人回合受到的伤害也必须考虑到，要么就许愿后更换。

对付使用辅助技巧的对手就要麻烦的多。对手若是下毒，那么还可以换上进型战术的队友或者鼓掌后换，至于使用寄生种子，烧伤，麻痹等，要么神秘守护，要么趁早溜走。至于对手要强化，那么就鼓掌，必要时使用撒娇降低对手带来的威胁，然后换上吹吼等解决吧。

值得一提的就是拥有陷阱特性的三地鼠，和队友配合方面类似于果然翁，且和果然翁之间的配合也是相当不错。

八十	163	天然鸟
	XATU	★★★★☆



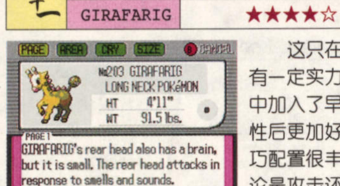
本作由于新技巧和特性的加入让它实力加强，当然耐久差还是它的弱点。不过对格斗系有4倍抗性，不但能挡气合拳，而且对没有岩鬼技巧的格斗系有不少优势。对于超能系怕的要死得赫拉克罗斯，它不但能顶一次百万大角，还能用钻孔啄轻而易举杀掉对方。辅助方面它也不弱于其他超能系，且物理攻击能力在超能系中算是差不多的。

攻击型：本属性技巧钻孔啄+精神干扰必备，剩下技巧可考虑反射盾，光壁，黑雾，混乱光，许愿。如果特性选择早起，那么还可以考虑睡觉。

强化型：精神干扰+冥想+睡觉必备，特性自然要早起。剩下技巧可考虑弥补物防的羽毛之舞，反射盾，或者留觉醒火照顾打击面。当然亿万吸取也可以，有时候甚至能战胜巨甲兽。早起特性的它冥想起来和其他冥想+自我再生的精灵一样可怕，万万不可小看。

辅助型：配置方面较灵活，还是要配合队伍使用。技巧方面，攻击上有精神干扰和钻孔啄，补血方面有许愿，或者早起特性时的睡觉，支援方面有许愿，预知未来，反射盾，光壁，干扰方面有黑雾，羽毛之舞，自我暗示，混乱光等好技巧（注意共存技巧的遗传路径的问题）

八十一	164	麒麟奇
	GIRAFARIG	★★★★☆

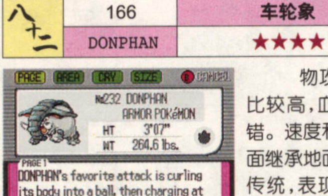


这只在前作就有一定实力，宝石中加入了早起的特性后更加好用。技巧配置很丰富，无论是攻击还是接力都很不错。不过由于防御稍低，因此战术多以强化——攻击——接力为主。此外它的辅助能力也不错，即使无法接力也有一定的作用。

攻击型：本属性技巧精神干扰必备，剩下技巧要攻击则有报恩，10万伏特，地震，或者考虑强化技巧冥想，配合补血技巧睡觉，许愿使用，辅助方面有光壁，反射盾，健忘，魔法衣。

接力型：接力棒必备，强化的技巧冥想，健忘择一使用，剩下技巧可考虑攻击的10万伏特，光壁，或者辅助的反射盾，光壁，许愿。加血技巧大多用许愿（因为能支援队友），不过有时候用睡觉未尝不可。

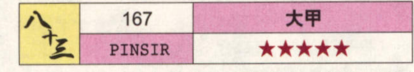
八十二	166	车轮象
	DONPHAN	★★★★



物攻和物防比较高，血也算不错。速度和特殊方面继承地面系一贯传统，表现相当差但是并不碍事。攻击能力虽然很强但是打击面比较小，所以多拿来控场和担当物理盾牌，而不是单纯强攻。另外由于物防强，因此常常拿来吼叫。

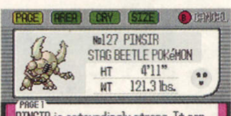
控场型：地震必备，由于防御高，睡觉也是常用选择。剩下的技巧比较灵活，攻击技巧原始力量/压制，吼叫，高速旋转，反击（用来反击特殊觉醒力），打鼾等等。

天气型：地震+睡觉+沙尘暴一般必备，最后一般选择吼叫，高速旋转，反击，原始力量/压制等等。



八十三	167	大甲
	PINSIR	★★★★★

虫系中的强者，但居然和暴鲤龙一样没有本属性技巧。但和暴鲤龙相比攻击更全面一些，且必暴鲤龙稳重。物防较高，特防一般但也仅有火系弱点，速度也是中等偏上。技巧在攻击方面游刃有余，



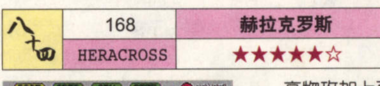
但辅助部分偏弱；所以它生来就是作为主攻手，呵呵。

强攻型：地震必备，瓦割/复仇择一使用，觉醒虫也常常被考虑。剩下技巧可考虑岩石封，气合拳，睡觉。注意他物防不错，且对格斗和地面有一定抵御力，要灵活运用。在属性弱点上，虫系弱点少且不明显，在对攻中优势不小。

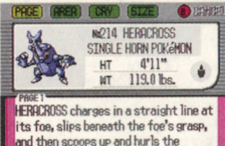
会心型：集气+道具焦点镜片必备，虽然它没有急所技，但较好的耐性弥补了这一点。剩下技巧一般都是地震+瓦割/复仇+觉醒虫/岩。觉醒虫也可以换成睡觉或者舞剑。前者可充分利用耐性和队医治疗打游击战，后者更注重破坏力。用觉醒虫时，需注意在攻击方面有飞行系真空，因此使用时需注意时机。搞定了对手的飞行系后使用最好。

舞剑型：舞剑必备，剩下技巧多是地震+瓦割/复仇/+觉醒虫/岩。如会心型战术一般，觉醒虫/岩可以换成集气+道具焦点镜片，或者换成睡觉+睡眠果。使用觉醒虫时仍然要注意飞行系问题。

巨大化型：巨大化必备，和舞剑不同的是它注重的是稳定而非速度。睡觉在巨大化提升防御的作用下很安稳。剩下两个技巧比较灵活，其中瓦割/复仇+觉醒鬼或者地震+觉醒岩是两个不错组合。前者不能对付火系，后者对付浮游且不怕岩系的就有些困难~~~~~（比如粘土娃娃）



八十四	168	赫拉克罗斯
	HERACROSS	★★★★★☆



高物攻加上可怕的百万大角，让它拥有超群的破坏力。其属性弱点也不多，物防一般但只有飞行系弱点，特防也不错，且弱点也只有火和超能，可是一般的火系和超能系都不是它的对手。因此只要对方队伍里没有飞行招，就难以抵抗它的强劲攻势。

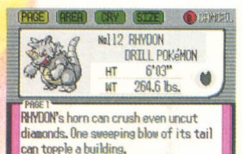
强攻型：本系强招百万大角必备，地震也必不可少。剩下技巧可备觉醒岩，瓦割，睡觉，气合拳等等。如果特性用上进，那么还可以考虑空元气，用来收拾地震和百万大角不能解决的敌人。

强化型：巨大化必备，百万大角自然也少不了。地震可以很好解决火系。配合提升物防的巨大化，睡觉自然也不可或缺。须注意赫拉克罗斯根本不能和飞行系对抗（即使有觉醒岩），所以最好能确认对方没有飞行系时再出手强化。

忍耐型：忍耐+起死回生+百万大角必备，剩下技巧可考虑地震，反击，巨大化，觉醒鬼，道具请务必携带速度果。忍耐后的赫拉克罗斯如同暴走一般一发不可收拾，如果队伍速度不及提速的它，往往要面临灭顶之灾。起死回生有时候也可以换掉，选择地震，反击，觉醒鬼，巨大化中的两招（反击和巨大化不适合共存）。特性都选择虫系警报，以便配合百万大角。

当然特性如果选择上进特性也未尝不可，配招考虑忍耐+起死回生，剩下根据需要选择百万大角，地震，反击，巨大化（这两者仍然不宜共存），觉醒鬼。上进特性在忍耐战术中的作用相当明显，对手靠施加异常状态是行不通的。

八十五	170	铁甲暴龙
	RHYDON	★★★★★



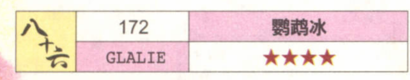
强大的攻击力和诸多的弱点并存，使其毁誉参半。但这种在高手的使用下会游刃有余，因为有经验的选手知道如何去扬长避短。攻击方面地震威力仅次于骨棒嘎拉嘎拉，岩崩威力稍低于巨甲兽，且本作多了可怕的百万大角。物防也极其强劲，是抵御大爆炸的得力人选。特殊部分过弱，和一般地面系没有区别，速度也居于地面系末流而稍高于卡比。他也是吼叫的不错人选。遗憾的是它虽有石头脑袋的特性但无舍身撞，让特性没有什么意义。

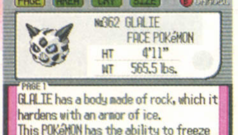
强攻型：百万大角/岩崩/石爆+地震必备，剩下的两个技巧中，可考虑攻击技巧破碎爪，觉醒飞（对付赫拉克罗斯等），火焰放射/大字火（对付佛列托斯，盔甲鸟等）；辅助方面有反击，吼叫，气合拳；加血则是睡觉。避开特攻型对手而沿袭地面系传统打游击，还是相当厉害的。

舞剑型：舞剑+地震+岩崩必备，最后的技巧常考虑百万大角，也可考虑睡觉+道具睡眠果。如接力速度后再舞剑，其威慑力有望媲美骨棒嘎拉嘎拉（毕竟防御好），但是弱点多且有致命弱点，因此某些场合不要贪恋强化成果而要果断换人。即使不接力速度也能派上大用场。

诅咒型：地震+诅咒必备，剩下的技巧从石爆/岩崩/百万大角，吼叫，睡觉中三选二。同大多数诅咒combo一样，这个往往是在天敌死后才拉开序幕，前期多是游击性质的打击。

天气型：沙尘暴+地震+石爆/岩崩/百万大角必备，剩下技巧可考虑反击，气合拳，破碎爪，吼叫，睡觉等。注意它虽有百万大角，但由于速度慢，并不敢随随便便和草系硬拼，要注意。

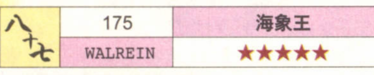


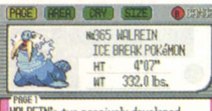


能力平均的很，不过冰属性实在太弱，弱点多且抗性差。技巧方面好招不多，突出的地方是挡路和撒菱。前者不结合其他技巧作用一般，但后者作用就很突出。可惜耐久也不怎么样，特殊耐久稍强于盔甲鸟而已，但却不像盔甲鸟有钢系屏障。特性几乎全然无用……

攻击型：本属性技巧冷冻光或冻结风择一使用，咬碎也少不了。剩下技巧，在攻击上有地震和影球，辅助上有光壁，神秘守护，寻衅，挡路；回血方面就用睡觉。

撒菱型：撒菱必备，冷冻光或者冻结风也少不了。剩下技巧多考虑咬碎（主要对付高速旋转的宝石海星），觉醒火（对付佛列托斯），剧毒，睡觉，光壁，保护等。撒菱后多积极进行游击战，且它能对付不少清障的对象，使用起来相当灵活方便，这是它的一个优势。

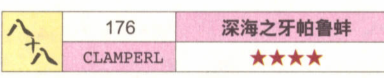


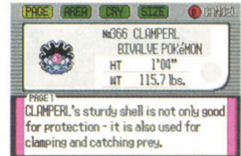


能力很强，除速度稍低外没有别的缺点，耐性方面也比较好，怪力一发交叉突刺也只能打掉3/4的体力，可想而知一般性的攻击才能给它造成多大伤害。技巧的选择也相当的多样化，是一个全面的强角。注意它的属性加特性能对冰系有8倍抵御，用来协助帕冰的队友最好不过了。

攻击型：冲浪+冷冻光必备，由于耐久高，睡觉也常常考虑。最后一个技巧可选鼓掌，地震，压制，哈欠，打鼾，吼叫，剧毒。不过和一般的水+冰的攻击组合一样，对付同为水系的对手就不好办，而且遇到宝石海星，乘龙这种还能学10万伏特/雷电，或者用觉醒力的水系就很不好办。常见的变化也有只考虑冲浪/冷冻光+睡觉，然后选择两个辅助技巧，也相当实用。

强化型：诅咒+睡觉必备，攻击技巧多用地震，剩下一个技巧多考虑本属性的冷冻光，也可以考虑pp值更多的冲浪，或者用吼叫也可以。至于其使用方法和时机，还是一如既往的那种前期游击，后期强化的方针。诅咒有时也可以换成分身，这样的话睡觉必备，冻光，冲浪，吼叫3选2。当然，有必中技巧的存在，分身未必好过，但是除了电击波和魔法树叶，其他没有太大威胁。

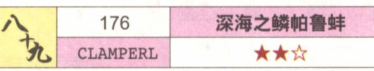


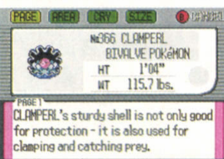


本身能力很差劲，但装备上深海之牙这个道具后，就和电气珠皮卡丘一样特攻加倍，飙升到494，成为全游戏中除了心之水滴拉提奥斯外的最高特攻者。一般来说它都是在雨天或者接力后给对方沉重的打击，否则仅仅适合游击战，无法和对方硬碰硬，以它的特攻，能够杀死大多数怕水的精灵，很多时候能迫使对方仓皇逃走。

本属性技巧冲浪(它是少数没有水压的水系精灵)必备,高威力的冷冻光也少不了。剩下技巧常考虑觉醒草(用来打击水系和水+地这个属性),铁壁(有空隙的话可以强化一下),睡觉(它唯一能回血的办法)。

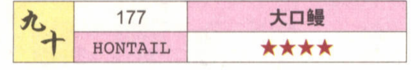
它在速度上的确不怎么样，接力高速移动后能超过耿鬼而仅次于宝石海星，但问题是有多少人会把速度努力分配给它~~~~~~若能接力冥想甚至萤火，能给对手带来致命打击。但是速度更加重要，能抢先攻击干掉对手，就能大大减少自己被攻击的次数。





装备道具后特防可达418，只低于心水两水都和壶壶，但是它的血太少，实际耐久仅稍高于快龙，比暴鲤龙还要差一点。不能用剩饭回血是它的另一劣势，且速度慢的它睡觉也不够安全。不过，不惧会心一击也是它的优点，不然就更没有实用意义了。

剧毒+睡觉必备，剩下技巧多考虑铁壁，贝壳夹，保护，混乱光，冲浪/潜水。消耗方面其实并没有多大优势，遇到草，电还是趁早闪人。此外，由于它在攻击上给对方压力太小，因此常常是对方小偷觊觎的对象。队伍中能配备一个携带坑人道具的队友，这样的话换人动作就能让对方偷鸡不成蚀把米。

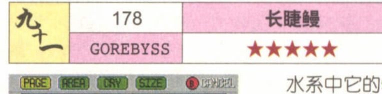


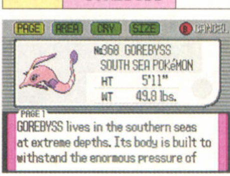


由于能力分配的问题，它的实力比起它兄弟长睫鳗要逊一筹，而且作用几乎被长睫鳗全部替代，真可谓“既生瑜，何生亮”的悲哀。但它毕竟是有一定实力的，只不过完全被压过罢了。和长睫鳗一样，都是不错的攻击和接力好手。求雨队伍中也有不错表现。

攻击型：压制和水压/冲浪几乎必备，接力棒也是少不了的，最后多考虑贝壳夹或者铁壁。如果仅仅用它来打二传，那么也可以用睡觉。注意压制所带来的追加效果，有时候能保证自己完成一次接力。

辅助型：接力棒+水压/冲浪/压制必备，剩下从贝壳夹，铁壁，混乱光中三选二。贝壳夹配合接力棒效果不错，且它能应付不少吹吼角色，因此捕获有一定成功率。



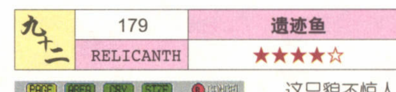


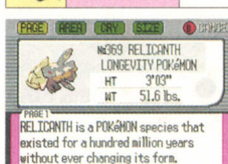
水系中它的特攻数一数二，物防也很不错，强化两防的技巧铁壁，健忘它一应俱全，更重要的是它有接力棒！因此使用它时可谓随心所欲，攻击能力强，消耗战不弱，而且可以随时接力支援队友。它的缺点在于速度太低，虽然雨天速度加倍，但是也怕对方雷电的威胁；另外一个缺点还是好招多到无法取舍的程度……

攻击型：接力棒和水压/冲浪必备，铁壁，健忘，贝壳夹从中选择一个，剩下的技巧考虑冷冻光，精神干扰或者睡觉的其中一个。

辅助型：接力棒必备,铁壁,健忘,贝壳夹,混乱光4选2,最后一个技巧考虑水压/冲浪或者睡觉。

此外，这个也相当适合用在求雨队伍。



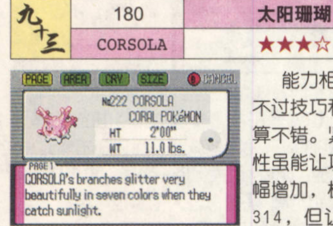


这只貌不惊人，但实力却不可低估，在能力上和技巧上都有不错表现。稍弱的是特殊部分，不过问题并不是很大，在强手云集的水系中它能有一席之地，可见确实有两把刷子。唯一缺陷就是属性不太好，弱点多且明显，不过综合看来还是很不错。它本身不但有不错的攻击能力，在辅助干扰上表现也不错，是刚柔并济的全能角色。

攻击型：本属性技巧岩崩/原始力量必备，剩下技巧可考虑地震,冲浪/水之波动，舍身撞(特性选择石头脑袋的话),偶尔也可以考虑冷冻光对付被冰克4倍的龙,不过不常用;辅助方面首推睡觉+梦话,剩下的哈欠,健忘,剧毒也很不错。由于它物防和血较高，因此作为物理盾牌非常好用,且带有属性修正的冲浪也让地面系轻易不敢面对它。

强化型：优秀的强化技巧冥想它居然也能学，实在令人惊异。这个不用说肯定必备的，然后攻击技巧冲浪自然必不可少。剩下技巧可考虑睡觉+梦话，地震/原始力量，冷冻光，哈欠,求雨。不过前期游击后期强化的原则对它来说更加重要，急于强化只有头破血流……另外它的强化战术不妨结合求雨队伍使用，会有不错的效果。

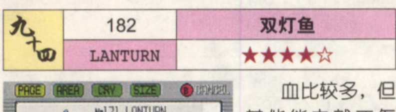
天气型：雨天狂飙速度的它有不错的表现（特性自然是轻快）。配合属性和天气的冲浪/水之波动肯定少不了，剩下的技巧一般是原始力量/岩崩/地震+睡觉+梦话，求雨任务一般是队友做的。梦话如果换成求雨，哈欠，剧毒也是可行的。



能力相当差劲，不过技巧和特性还算不错。紧张的特性虽能让攻击力大幅增加，极限可到314，但让命中率降低的副作用实在不可靠；自然恢复的特性不错，不过和自己拥有的自我再生有时候有些冲突。所以考虑哪一种还是见仁见智。另外它能力虽差，但诸多好技巧能够弥补一些，合理使用的话还是能够作为主力出场的。

攻击型：特性可以大胆选择紧张，不过命中方面却让人头疼。本属性的岩崩/原始力量不妨考虑，水系部分的冲浪/水之波动也还不错。剩下技巧可考虑攻击方面的地震，辅助方面的混乱光，防护罩，健忘，自我再生，镜面反射，反射盾，光壁都相当的出色，实在不胜枚举。

强化型：冥想+冲浪几乎必备，剩下技巧可考虑自我再生，有时候用睡觉也未尝不可，不过特性肯定是要选择自然恢复的。此外可以考虑混乱光来帮助自己实现强化，或者在最后时期大胆使用扎根，另外为了顾全打击面，精神干扰使用率也相当高。其实莫要小看它的强化能力，借助辅助技巧的作用完成强化也是很有可能的。

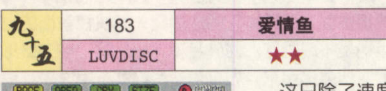


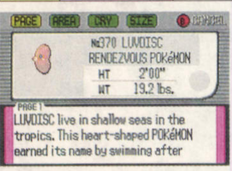
№171 LANTURN LIGHT POKéMON HT 3'11" WT 49.6 lbs.
LANTURN is nicknamed "the deep-sea star" for its illuminated antenna. This POKéMON produces light by

血比较多，但其他能力就不怎样，只有配合属性的攻击才能造成一定杀伤。不过在特性方面相当不错，不但能抗电系，还可以趁机回复体力，因此多多利用特性能让对方神经质的不敢用电攻击。虽然地面系是电系大敌，但它快过不少地面系，利用冲浪打游击反而会迫使地面系仓皇逃走，这样一来实际弱点仅剩下草系而已，在控场上也有相当优势。

攻击型：本属性技巧10万伏特和冲浪必备，剩下技巧多考虑电磁波，混乱光，健忘，睡觉，冷冻光（用来对付冰4倍的众多龙系）。

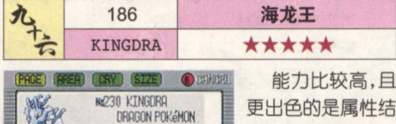
天气型：求雨+雷电+水压/冲浪的组合相当不错，剩下的技巧多考虑电磁波，冷冻光，混乱光，睡觉等。在求雨队伍中它扮演重要角色，不但集水系和电系两者作用于一成，且特性是对水系队友的绝妙保护。





这只除了速度外再没有其他长处，所以几乎无法给对手带来实际伤害，仅仅起到了干扰作用而已。可是空有中等偏上的速度却无鼓掌，让作用大大减少，只有超级fans才会去使用吧。

水之波动必备，剩下的技巧可考虑撒娇，天使吻，着迷，保护，神秘守护等。这个是在乏善可陈。



№230 KINGDRA DRAGON POKéMON HT 5'11" WT 335.1 lbs.
KINGDRA lives at extreme ocean depths that are otherwise uninhabited. It has long been believed that the

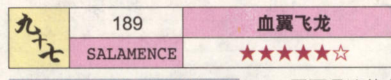
能力比较高，且更出色的是属性结合，让它只存在礼物和龙的弱点。这样一只攻守均衡且弱点少的精灵如同圆转如意的太极剑，不露锋芒但是暗含杀机。美中不足的是它可用招数太少，否则确实无懈可击。

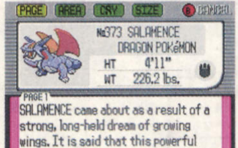
攻击型：水压/冲浪必备，克制大部分龙系的冷冻光和专门对付海龙王自己的龙之吹息/觉醒龙，对付水系的觉醒电择一或择二考虑。剩下的技巧，可考虑提速的高速移动或者发挥特性的求雨，由于本身耐久不错，睡觉也是很好选择。

强化型：龙舞+报恩必备，剩下技巧多备水压/冲浪，以及冷冻光，龙之吹息/觉醒龙/觉醒电，睡觉+睡眠果等。这个龙舞起来比起常用的暴鲤龙之流自然要差不少，但由于弱点少，强化起来要安全许多，轻视它也会导致溃败的哟！

消耗型：珍贵的技巧墨汁炮必备，另外常取剧毒。剩下的技巧从分身，保护，睡觉中三选二，必要时冷冻光，龙之吹息/觉醒龙还是需要的。墨汁炮能让忽略技巧命中率的对手吃不少苦头。

天气型：配招与一般的攻击型大同小异，求雨+水压/冲浪+冷冻光/龙之吹息/觉醒龙/觉醒电+睡觉几乎是固定组合，在求雨队伍中威力无穷，无论主攻还是协助队友，都游刃有余。

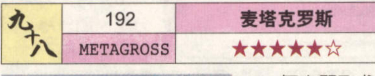


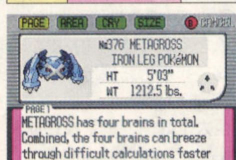


无可争议的龙族之王，本身攻击能力及其强大，配合优秀的强化技巧龙舞能轻易给对方沉重打击。特性也极其好用，弱化对手的同时就是自身的强化时机。虽然水系，冰系等会冰招的仍然是它的大敌，但若未能及时遏制它的强化，这些也很容易被它游击搞死。

它的技能配置虽然丰富，但万变不离其宗的还是猛烈的攻击，一般技巧配置如下：龙舞必备，地震+燕返/舍身撞是常备攻击技巧，剩下技巧一般考虑瓦割，觉醒岩，火焰放射/大字火（对付盔甲鸟，佛列托斯等），龙爪（主要为了对付海龙王），有时候也用睡觉，可携带道具睡眠果。使用时注意攻击和强化的时机即可，占据优势时既要大胆强化，又要做好游击战打倒天敌的准备，通常它进行的是迂回作战，较少出手强化，但若让它强化两次，后果就很严重了。和拥有类似战术的暴鲤龙相比，它技巧更加丰富，但是也不见得能取代暴鲤龙的作用。

此外，龙舞可以换成腹鼓，能接力速度则更好，但是由于太过冒险，一般很少使用。



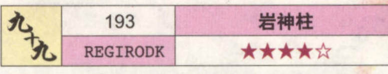


与血翼飞龙一样拥有强劲的攻击力，但攻守一体是它的特点，蜻蜓龙一次地震也仅能打掉其6成体力，且它还有机会用反射盾或者铁壁强化物防，之后要打败它极其困难。特殊方面属中等水准，但仅有火系弱点，且对超能还有4倍抗性，对无火招的超能系有绝对优势。速度方面略低，但有高速移动来弥补。

强攻型：彗星拳+地震必备，剩余技巧考虑瓦割，精神干扰，影球，觉醒岩（主要可能就是为了对付暴鲤龙吧），毒炸弹，当然也可以考虑睡觉。强力推荐它接力物攻后出场（搭配忍者蝉很不错），威力势不可挡。如果单纯攻击反不推荐，因为在地震泛滥的场合它较难立足。

补短型：主要是根据上面强攻所存在的不足而制定的。彗星拳+地震仍然是必备的，弥补自身弱点的技巧有强化物防的铁壁，反射盾，强化特防的光壁，强化速度的高速移动，选择一个即可。剩下一个技巧多考虑攻击技巧瓦割，精神干扰，影球，毒炸弹，觉醒岩其中之一，保留睡觉也是可以的。

天气型：在沙尘暴队伍中也是不错的角色。沙尘暴+地震+彗星拳必备，剩下技巧可考虑之前推荐的攻击技巧或者弥补弱点的两墙壁，用睡觉也可以。



№377 REGIROCK ROCK PEAK POKéMON HT 5'07" WT 507.1 lbs.
REGIROCK was sealed away by people long ago. If this POKéMON's body is damaged in battle, it is said to seek

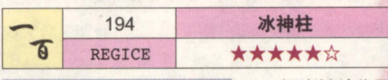
物防奇高无比，怪力一发交叉突刺通常也只有一半不到的伤害，且有铁壁强化物防；特防也算不错，能经受住针叶鲥2到3次叶刃。当然，这并不是说让它和特攻型硬来。可是它能力虽好，但实用的技巧寥寥无几。因此实力在神兽居于末流，如果不是看在大爆炸的份上，它的作用可能会更低……

墙壁型：多是利用高物防抵御对方的攻击，但不适合抵御地震让它作用大大降低，且不会吹吼使它难以面对强化物攻的对手。攻击技巧原始力量/岩石封，地震，蛮力择一或择二使用，剧毒，保护，睡觉视情况考虑，另外，大爆发也是重要技巧。

强化型：诅咒+地震必备，另外考虑报恩或者原始力量打击地震所不能解决的对象。最后技巧可备大爆炸或者睡觉，在没有特攻对手的场合还是相当强劲的。

有时候可以变化成分身+气合拳+原始力量+大爆炸/睡觉。但威胁要比前者差一些。

天气型：和大多数沙尘暴队伍的岩系和地面系一样，沙尘暴+地震必备，剩下考虑剧毒，睡觉，大爆炸或者原始力量，但其作用却能被不少非神兽所取代……



№378 REGICE ICEBERG POKéMON HT 5'11" WT 385.8 lbs.
REGICE's body was made during an ice age. The deep-frozen body can't be melted, even by fire.

与岩神柱物理和特殊能力恰好相反，特防虽高但冰系抗性太差，除了对冰系自己有抵抗力，其它攻击都是一般到2倍伤害，因此作为特殊盾牌时少了利用属性的取巧，但效果还算可以。另外它的特攻在冰系中也是比较高的（虽然种族值只有100……），且拥有电，冰两大强招，控制能力比较强。当然最绝的是它还有诅咒，一旦诅咒起来就一发不可收拾，和诅咒卡比和诅咒臭臭泥有的一拼，但特攻能力要比他们强一些。

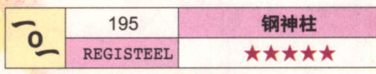
攻击型：冷冻光必备，10万伏特和锁定+电磁炮择一使用，后者还可以迫使对方换人（因为对方多半不愿意中电磁炮），睡觉也是几乎必备。剩

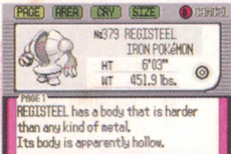
下技巧，考虑剧毒，觉醒水，大爆炸吧。

消耗型：本属性技巧冷冻光/冻结风必留，剩下技巧多是剧毒+保护+睡觉，具体使用方法很简单，不用多讲了。

天气型：求雨+雷电+冷冻光+睡觉是一般组合，它的高特防对于队友也是一个不错保护，且本身攻击能力也不错。

强化型：最可怕的COMBO在这里：诅咒+睡觉+地震+冷冻光！冷冻光可以解决不少地震所不能解决的对手。使用时要能沉得住气，初期和中期要好好利用高特防和冷冻光打游击，待时机成熟时再出手诅咒。另外，一般的反强化方式都是吹吼，而这种精灵到了最后一个时就不怕吹吼而可以肆意强化。对手没有灭歌，黑雾的话只好乖乖看着它强化了……另外它诅咒时补物防，且特防很高，一般火系需要2到3发大字火才能杀死它（可怕的耐久力……），而特攻强如超梦的非火系，则必须要3发大字火才能解决。因此面对一般的特攻型对手，睡觉足以应付得了，对方不用火招怎么攻击也不过浪费PP而已。

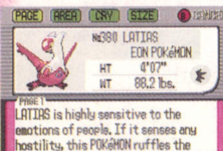




两防都相当的优异，且钢属性让它的弱点更少，打起消耗战来得心应手。只要它避开地，斗，火这些天敌，就很难被打倒，而且能方便的交换上场当作盾牌。另外它还有铁壁，健忘等技巧强化防御，真是可怕的究极之盾！但可惜的是它不像合金蛇，盔甲鸟那样拥有吼叫，让它的高防御不能完全发挥，且其攻击能力太差，还是老老实实的作被动性的消耗吧。

消耗型：剧毒+睡觉必备，剩下技巧无非都是保护，合金爪，铁壁，健忘，分身，大爆炸，沙尘暴等等。只要技巧选取得当（比如保留了铁壁应付会地震的对手），对手又没有考虑强化战术时，很可能整支队伍要被它拖垮。只可惜现在用强化战术的越来越多，且大家还经常注意保留睡觉以及队医用来应付异常状态，甚至大量使用自然恢复的精灵或者上进战术。因此以剧毒为主打的消耗战术市场越来越小，但也不能完全否认其威力，只不过大家都会应付而已。





看到星数大家都会吓一跳，的确，宝石上加入的水都兄妹实在过分之极，本身能力和招式俱佳，且有充沛的再生能力，更bt的是它们还有专用道具心之水滴（虽然在gba上基本上没希望得到），装备后比超梦还要强大。这多出来的两颗星就是留给道具的……

配招方案很多，这里给出实用的几个方向，但由于不鼓励对战时使用，因此相关说明就不多说了。

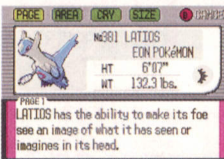
强攻型：龙爪+自我再生/许愿+精神干扰/迷雾球必备，最后可考虑10万伏特，冲浪，冷冻光。

持久型：迷雾球+龙爪/龙之吹息+自我再生/许愿必备，最后配备撒娇，反射盾，光壁，吼叫，剧毒。

强化型：比较可怕的战术，冥想+精神干扰/龙爪+自我再生必备，最后配备反射盾，精神干扰/龙爪，吼叫等。操作得当的话能灭掉对方数只，对方是超级神兽一样不例外。

天气型：求雨+冲浪/雷电+精神干扰/龙爪+自我再生/许愿。简直是完美的天气战术！





和它妹妹的能力恰好相反，哥哥偏攻，妹妹偏守，但它们的攻守能力都相当不错，实际区别不是很大。当然，两兄妹的弱点都是物防，面对赫拉的百万大角是难逃一死，但赫拉显然也无法和贵为神兽的它们对抗。相比之下，妹妹在能力分配和招数上要稍好一点，且能给队友更多的支援。

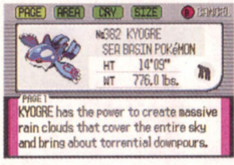
强攻型：龙爪+自我再生+精神干扰/光栅清洗必备，最后配备10万伏特，冲浪，冷冻光，影球（对付高特防的超能系），对钢系也可用地震。

强化型：冥想+精神干扰/龙爪+自我再生必备，最后是反射盾，精神干扰/龙爪，吼叫。偶尔也可以考虑龙舞+地震+自我再生+精神干扰/龙爪的组合。

天气型：求雨+冲浪/雷电+精神干扰/龙爪/光栅清洗+自我再生，和拉提亚斯差不多。

持久型：精神干扰+龙爪+自我再生+反射盾/光壁/吼叫。

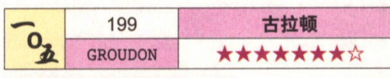


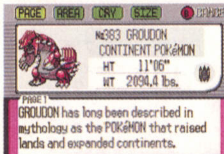


贵为神兽能力自然强悍的无以复加，特攻方面极其强大，且还有特性的庇护；防守方面也没有什么缺陷，稍弱一些的仅仅是速度（在一般pm中也算是不错的了-_-b），实在难以匹敌。更可怕的是他还能冥想，冥想后更是嗜杀如命，难以阻挡。这里只简单介绍战术配招：

强攻型：水压+雷电必备，由于高防也可以考虑睡觉，剩下技巧有冷冻光，瓦割(对付卡比，快乐等)，地震/舍身撞(对付会镜面反射的)，原始力量/觉醒恶(对付鬼蝉)。在队友协助下，让它上场保持满血时还可用喷水替换掉水压，更加可怕。

强化型：水压/冲浪+冥想必备，剩下技巧从雷电，吼叫，睡觉中三选二。

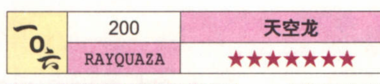


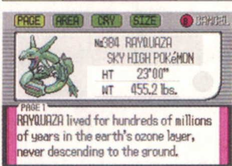


大陆之王的实力自然也是超群，不过比起海皇牙来说由于属性和能力分配稍逊一筹，但是依然可怕！

强攻型：地震必备，高防御依然可配合睡觉，剩下技巧有原始力量，大字火/火焰放射/燃烧殆尽，太阳光，吼叫。此外，模仿海皇牙用喷火代替其他火招也是可以的。

强化型：地震+巨大化必备，剩下技巧从原始力量/觉醒岩，觉醒鬼，睡觉，吼叫中4选2。



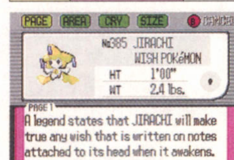


仅在天柱能一睹其芳容的天空龙，实力自然也非同一般，不过相比之下它的打法单调了些，充其量也就是暴鲤龙和血翼飞龙的强化版，强化起来自然可怕，否则也就是在神兽战中打打游击的2流角色（暴鲤龙和血翼飞龙还能威吓，而它却不能）。

强化型：龙舞/巨大化择一考虑，攻击技巧多考虑地震和觉醒飞(考虑巨大化时也可用神速)，另外再考虑一个特攻技巧，燃烧殆尽/大字火，冲浪，10万伏特都是不错的待选技巧，考虑本属性的龙爪也马马虎虎。要么最后一个可用吼叫。

多游击还是基本原则，不过和其他神兽相比优势不大，在没有速度优势的情况下很容易被两发ko……



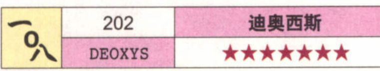


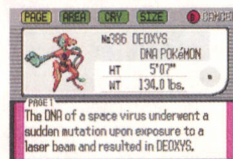
能力很不错且没有什么弱点，但和雪拉比一样有不错的辅助能力。不过其独门技巧破灭之愿威力巨大，且无属性影响，真是无可避免的天灾。它那温柔可爱的外表中暗含杀机，一定要小心提防。

支援型：本属性强招破灭之愿必备，利人利己的许愿作用也很突出，剩下技巧有辅助的反射盾，光壁；利用特性的攻击技巧精神干扰，10万伏特，水之波动，影球也有意外效果。

强化型：冥想+精神干扰或者宇宙力量+破灭之愿两个combo择一使用，补血的许愿/睡觉也是相当重要，剩下的技巧，可考虑10万伏特应付不同对象或者反射盾/光壁进一步强化防御能力。

天气型：不要小看了它在天气队中的能力，天恩的特性配合求雨队伍所需的技巧简直是天作之合。水之波动+雷电必备，剩下的技巧从求雨，许愿，破灭之愿，光壁中4选2。





能力非常畸形，攻击，特攻和速度非常突出，但守备方面的血，两防就差劲的很，物理耐久也就是稍高于胡地而已。不过独门技巧精神增压实在可怕，一发下去不能除了抵抗超能系的，其他所有pm都要被重创，且凭借它的速度抢先解决掉重伤的对手也是不成问题。此外若不下心让这个能力畸形的家伙强化起来，后果有多严重就不用说了。

快攻型：精神增压必不可少，剩下技巧一般都是影球+瓦割，剩下技巧可考虑睡觉+睡眠果，如果道具用白面包，那么直接考虑回复技自我再生就行了。

强化型：宇宙之力+自我再生必备，剩下的技巧一般都是精神干扰和10万伏特，偶尔把10万伏特换成瓦割也可以。把宇宙之力换成冥想也可以，但是强化时就有一定难度。

口袋妖怪386完美中文版抓宠地点一览表

精灵图鉴	捕捉地点或方法	种族值和公母比例	捕捉地点图解
No001 身高 0.5m 体重 5.0kg	120号道路上的草丛中遇到	HP:40 At:45 De:35 SpA:70 SpD:65 Spe:55 = 310 {87.5% 雄性}	
No004 身高 0.4m 体重 2.5kg	113号道路上的草丛中可以遇到	HP:39 At:52 De:43 SpA:60 SpD:50 Spe:65 = 309 {87.5% 雄性}	
No007 身高 0.4m 体重 7.6kg	123号道路上的小池塘内	HP:44 At:48 De:65 SpA:50 SpD:64 Spe:43 = 314 {87.5% 雄性}	
No010 身高 0.5m 体重 13.6kg	101和103号道路上的草丛中	HP:45 At:30 De:35 SpA:20 SpD:20 Spe:45 = 195 {50% 雄性}	
No012 身高 0.4m 体重 17.5kg	101，102，103号道路上的草丛中	HP:60 At:45 De:50 SpA:80 SpD:80 Spe:70 = 385 {50% 雄性}	
No014 身高 0.3m 体重 3.6kg	114号道路上的森林(草丛中)	HP:45 At:25 De:50 SpA:25 SpD:25 Spe:35 = 205 {50% 雄性}	
No019 身高 0.5m 体重 2.6kg	102号道路上的草丛中	HP:30 At:56 De:35 SpA:25 SpD:35 Spe:72 = 253 {50% 雄性}	
No022 身高 0.5m 体重 4.0kg	102号道路上的草丛中	HP:65 At:90 De:65 SpA:61 SpD:61 Spe:100 = 442 {50% 雄性}	
No025 身高 0.3m 体重 2.3kg	104，116号道路上的草丛中	HP:35 At:55 De:30 SpA:50 SpD:40 Spe:90 = 300 {50% 雄性}	
No027 身高 0.6m 体重 9.5kg	沿海地区均有分布(特别是海面上)	HP:50 At:75 De:85 SpA:20 SpD:30 Spe:40 = 300 {50% 雄性}	
No029 身高 0.4m 体重 6.6kg	104号道路上的草丛中	HP:55 At:47 De:52 SpA:40 SpD:40 Spe:41 = 275 {0% 雄性}	
No032 身高 0.5m 体重 1.7kg	102号道路上的水池中	HP:46 At:57 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:50 = 273 {100% 雄性}	
No034 身高 0.4m 体重 4.5kg	104号道路上的草丛中	HP:81 At:92 De:77 SpA:85 SpD:75 Spe:85 = 495 {100% 雄性}	
No036 身高 0.8m 体重 24.0kg	116号道路上的草丛中	HP:95 At:70 De:73 SpA:85 SpD:90 Spe:60 = 473 {25% 雄性}	
No039 身高 0.9m 体重 19.5kg	116号道路的山洞里	HP:115 At:45 De:20 SpA:45 SpD:25 Spe:20 = 270 {25% 雄性}	
No042 身高 0.5m 体重 5.5kg	116号道路上的草丛中	HP:75 At:80 De:70 SpA:65 SpD:75 Spe:90 = 455 {50% 雄性}	
No045 身高 0.6m 体重 16.3kg	116号道路的山洞里	HP:75 At:80 De:85 SpA:100 SpD:90 Spe:50 = 480 {50% 雄性}	
No048 身高 1.0m 体重 86.4kg	106号道路的山洞里	HP:60 At:55 De:50 SpA:40 SpD:55 Spe:45 = 305 {50% 雄性}	
No050 身高 0.6m 体重 15.0kg	各城市池塘里用低级钓竿可以钓到	HP:10 At:55 De:25 SpA:35 SpD:45 Spe:95 = 265 {50% 雄性}	
No052 身高 0.9m 体重 10.0kg	在有水的地方都能遇到	HP:40 At:45 De:35 SpA:40 SpD:40 Spe:90 = 290 {50% 雄性}	
No054 身高 0.2m 体重 2.0kg	114号道路和120号道路上的池塘里可以遇到	HP:50 At:52 De:48 SpA:65 SpD:50 Spe:55 = 320 {50% 雄性}	
No057 身高 0.4m 体重 20.0kg	有岩石系出没的山洞中均有	HP:65 At:105 De:60 SpA:60 SpD:70 Spe:95 = 455 {50% 雄性}	
No060 身高 1.0m 体重 97.0kg	106号道路的山洞内（第3层）对岩石使用技能“碎岩”有机率遇到	HP:40 At:50 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:90 = 300 {50% 雄性}	
No061 身高 0.6m 体重 11.0kg	116道路上的草丛中	HP:65 At:65 De:65 SpA:50 SpD:50 Spe:90 = 385 {50% 雄性}	
No063 身高 0.8m 体重 7.5kg	很多山洞里都有	HP:25 At:20 De:15 SpA:105 SpD:55 Spe:90 = 310 {75% 雄性}	
No066 身高 0.9m 体重 45.5kg	在海面上都可以遇到	HP:70 At:80 De:50 SpA:35 SpD:35 Spe:35 = 305 {75% 雄性}	
No068 身高 0.5m 体重 11.0kg	106号道路上的山洞(第3层)	HP:90 At:130 De:80 SpA:65 SpD:85 Spe:55 = 505 {75% 雄性}	
No069 身高 0.6m 体重 11.5kg	106号道路上的山洞(第3层)	HP:50 At:75 De:35 SpA:70 SpD:30 Spe:40 = 300 {50% 雄性}	

No.070	106号道路上的山洞(第2层)	HP:65 At:90 De:50 SpA:85 SpD:45 Spe:55 = 390 {50% 雄性}
No.073	106号道路上的山洞(第1层)	HP:80 At:70 De:65 SpA:80 SpD:120 Spe:100 = 515 {50% 雄性}
No.076	122号道路(日落山)上的草丛中	HP:80 At:110 De:130 SpA:55 SpD:65 Spe:45 = 485 {50% 雄性}
No.078	118号道路上的草丛中	HP:65 At:100 De:70 SpA:80 SpD:80 Spe:105 = 500 {50% 雄性}
No.080	110号道路上的草丛中	HP:95 At:75 De:110 SpA:100 SpD:80 Spe:30 = 490 {50% 雄性}
No.081	110号道路上的草丛中	HP:25 At:35 De:70 SpA:95 SpD:55 Spe:45 = 325 {无性别}
No.082	110号水路(新银叶)里	HP:50 At:60 De:95 SpA:120 SpD:70 Spe:70 = 465 {无性别}
No.084	110号水路(新银叶)里	HP:35 At:85 De:45 SpA:35 SpD:35 Spe:75 = 310 {50% 雄性}
No.086	119号道路上的草丛中	HP:65 At:45 De:55 SpA:45 SpD:70 Spe:45 = 325 {50% 雄性}
No.087	119号道路上的草丛中	HP:90 At:70 De:80 SpA:70 SpD:95 Spe:70 = 475 {50% 雄性}
No.088	110号道路上的草丛中	HP:80 At:80 De:50 SpA:40 SpD:50 Spe:25 = 325 {50% 雄性}
No.092	狩猎场的草丛中	HP:30 At:35 De:30 SpA:100 SpD:35 Spe:80 = 310 {50% 雄性}
No.094	117号道路上的草丛中	HP:60 At:65 De:60 SpA:130 SpD:75 Spe:110 = 500 {50% 雄性}
No.095	110号道路上的草丛中	HP:35 At:45 De:160 SpA:30 SpD:45 Spe:70 = 385 {50% 雄性}
No.097	119/121/122号道路的水中使用低级钓竿可以钓到	HP:85 At:73 De:70 SpA:73 SpD:115 Spe:67 = 483 {50% 雄性}

No.099	大部分海域里用中级钓竿可以钓到	HP:55 At:130 De:115 SpA:50 SpD:50 Spe:75 = 475 {50% 雄性}
No.101	111号道路的沙漠里	HP:60 At:50 De:70 SpA:80 SpD:80 Spe:140 = 480 {无性别}
No.103	112号道路的火焰近路中	HP:95 At:95 De:85 SpA:125 SpD:65 Spe:55 = 520 {50% 雄性}
No.105	112号道路的火焰近路中	HP:60 At:80 De:110 SpA:50 SpD:80 Spe:45 = 425 {50% 雄性}
No.106	112号道路的火焰近路中	HP:50 At:120 De:53 SpA:35 SpD:110 Spe:87 = 455 {100% 雄性}
No.108	112号道路的火焰近路中	HP:90 At:55 De:75 SpA:60 SpD:75 Spe:30 = 385 {50% 雄性}
No.110	112号道路(凹凸岛)上的草丛中	HP:65 At:90 De:120 SpA:85 SpD:70 Spe:60 = 490 {50% 雄性}
No.112	113号道路上的草丛中	HP:105 At:130 De:120 SpA:45 SpD:45 Spe:40 = 485 {50% 雄性}
No.114	113号道路上的草丛中	HP:65 At:55 De:115 SpA:100 SpD:40 Spe:60 = 435 {50% 雄性}
No.115	113号道路上的草丛中	HP:105 At:95 De:80 SpA:40 SpD:80 Spe:90 = 490 {0% 雄性}
No.116	111号道路的沙漠中	HP:30 At:40 De:70 SpA:70 SpD:25 Spe:60 = 295 {50% 雄性}
No.119	111号道路上的沙漠中	HP:80 At:92 De:65 SpA:65 SpD:80 Spe:68 = 450 {50% 雄性}
No.121	114号道路上的草丛中	HP:60 At:75 De:85 SpA:100 SpD:85 Spe:115 = 520 {无性别}
No.123	118号道路上的草丛中	HP:70 At:110 De:80 SpA:55 SpD:80 Spe:105 = 500 {50% 雄性}
No.124	118号道路上的草丛中	HP:65 At:50 De:35 SpA:115 SpD:95 Spe:95 = 455 {0% 雄性}

№125 身高 1.0m 体重 168.0kg	115号道路(流星瀑布)中	HP:65 At:83 De:57 SpA:95 SpD:85 Spe:105 = 490 {75% 雄性}
№126 身高 1.2m 体重 154.0kg	115号道路(流星瀑布)中	HP:65 At:95 De:57 SpA:100 SpD:85 Spe:93 = 495 {75% 雄性}
№127 身高 0.4m 体重 1.9kg	120号道路的池塘里使用中级钓竿可以钓到	HP:65 At:125 De:100 SpA:55 SpD:70 Spe:85 = 500 {50% 雄性}
№129 身高 0.6m 体重 11.5kg	111/117号道路的池塘中使用中级钓竿可以钓到	HP:20 At:10 De:55 SpA:15 SpD:20 Spe:80 = 200 {50% 雄性}
№131 身高 0.5m 体重 21.5kg	111号道路的沙漠中	HP:130 At:85 De:80 SpA:85 SpD:95 Spe:60 = 535 {50% 雄性}
№133 身高 1.0m 体重 23.8kg	115号道路(流星瀑布)最深处	HP:55 At:55 De:50 SpA:45 SpD:65 Spe:55 = 325 {87.5% 雄性}
№135 身高 0.7m 体重 12.5kg	115号道路(流星瀑布)最深处	HP:65 At:65 De:60 SpA:110 SpD:95 Spe:130 = 525 {87.5% 雄性}
№138 身高 0.5m 体重 5.5kg	116号道路的山洞里	HP:35 At:40 De:100 SpA:90 SpD:55 Spe:35 = 355 {87.5% 雄性}
№140 身高 0.6m 体重 7.4kg	119/121/123号道路的池塘里用中级钓竿可以钓到	HP:30 At:80 De:90 SpA:55 SpD:45 Spe:55 = 355 {87.5% 雄性}
№142 身高 0.3m 体重 0.8kg	110号水路(新银叶)里	HP:80 At:105 De:65 SpA:60 SpD:75 Spe:130 = 515 {87.5% 雄性}
№143 身高 0.8m 体重 34.5kg	日川市沿海使用高级钓竿可以钓到	HP:160 At:110 De:65 SpA:65 SpD:110 Spe:30 = 540 {87.5% 雄性}
№145 身高 1.0m 体重 22.0kg	狩猎场的某些草地	HP:90 At:90 De:85 SpA:125 SpD:90 Spe:100 = 580 {无性别}
№146 身高 0.6m 体重 2.3kg	122水路(日落山)里	HP:90 At:100 De:90 SpA:125 SpD:85 Spe:90 = 580 {无性别}
№150 身高 2.0m 体重 100.0kg	狩猎场的某些草丛中	HP:106 At:110 De:90 SpA:154 SpD:90 Spe:130 = 680 {无性别}
№151 身高 0.6m 体重 1.0kg	122水路(日落山)里	HP:100 At:100 De:100 SpA:100 SpD:100 Spe:100 = 600 {无性别}

№152 身高 1.2m 体重 47.0kg	122水路(日落山)里	HP:45 At:49 De:65 SpA:49 SpD:65 Spe:45 = 318 {87.5% 雄性}
№153 身高 0.6m 体重 9.9kg	112号道路(凹凸岛)上的草丛中	HP:60 At:62 De:80 SpA:63 SpD:80 Spe:60 = 405 {87.5% 雄性}
№156 身高 0.4m 体重 6.0kg	104号道路的森林里	HP:58 At:64 De:58 SpA:80 SpD:65 Spe:80 = 405 {87.5% 雄性}
№158 身高 0.8m 体重 19.6kg	103号水路	HP:50 At:65 De:64 SpA:44 SpD:48 Spe:43 = 314 {87.5% 雄性}
№161 身高 1.3m 体重 28.5kg	128号水路的海底洞穴中	HP:35 At:46 De:34 SpA:35 SpD:45 Spe:20 = 215 {50% 雄性}
№162 身高 0.2m 体重 2.0kg	122号水路(日落山)的草丛中	HP:85 At:76 De:64 SpA:45 SpD:55 Spe:90 = 415 {50% 雄性}
№164 身高 1.5m 体重 41.5kg	120号道路上的草丛中	HP:100 At:50 De:50 SpA:76 SpD:96 Spe:70 = 442 {50% 雄性}
№165 身高 0.5m 体重 33.5kg	113号道路上的草丛中	HP:40 At:20 De:30 SpA:40 SpD:80 Spe:55 = 265 {50% 雄性}
№167 身高 1.5m 体重 55.0kg	狩猎场的某些草地中	HP:40 At:60 De:40 SpA:40 SpD:40 Spe:30 = 250 {50% 雄性}
№168 身高 1.5m 体重 54.0kg	119号道路的草丛中	HP:70 At:90 De:70 SpA:60 SpD:60 Spe:40 = 390 {50% 雄性}
№169 身高 1.0m 体重 115.0kg	狩猎场的某些草丛中	HP:85 At:90 De:80 SpA:70 SpD:80 Spe:130 = 535 {50% 雄性}
№171 身高 0.7m 体重 16.8kg	125号水路(看看洞)的最底层	HP:125 At:58 De:58 SpA:76 SpD:76 Spe:67 = 460 {50% 雄性}
№173 身高 0.8m 体重 39.5kg	125号水道(看看洞)的水中	HP:50 At:25 De:28 SpA:45 SpD:55 Spe:15 = 218 {25% 雄性}
№176 身高 0.4m 体重 52.5kg	124/126号水道海底的草丛中	HP:55 At:40 De:85 SpA:80 SpD:105 Spe:40 = 405 {87.5% 雄性}
№179 身高 1.0m 体重 23.4kg	日川市沿海使用低级钓竿可以钓到	HP:55 At:40 De:40 SpA:65 SpD:45 Spe:35 = 280 {50% 雄性}

图鉴	出现地点	能力值
No.180 身高 0.6m 体重 5.0kg	115号水道使用高级钓竿可以钓到	HP:70 At:55 De:55 SpA:80 SpD:60 Spe:45 = 365 {50% 雄性}
No.181 身高 0.5m 体重 12.0kg	107/108/109号水道使用高级钓竿可以钓到	HP:90 At:75 De:75 SpA:115 SpD:90 Spe:55 = 500 {50% 雄性}
No.183 身高 0.6m 体重 8.7kg	山优下方的池塘使用高级钓竿可以钓到	HP:70 At:20 De:50 SpA:20 SpD:50 Spe:40 = 250 {50% 雄性}
No.184 身高 0.4m 体重 8.0kg	129-131号水道使用高级钓竿可以钓到	HP:100 At:50 De:80 SpA:50 SpD:80 Spe:50 = 410 {50% 雄性}
No.187 身高 0.6m 体重 42.1kg	115号道路(流星瀑布最深处)	HP:35 At:35 De:40 SpA:35 SpD:55 Spe:50 = 250 {50% 雄性}
No.190 身高 0.6m 体重 95.2kg	通关后可以在道谷市左上方的屋子里拿到；天空之柱	HP:55 At:70 De:55 SpA:40 SpD:55 Spe:85 = 360 {50% 雄性}
No.193 身高 1.7m 体重 230.0kg	山木镇左边洞穴	HP:65 At:65 De:45 SpA:75 SpD:45 Spe:95 = 390 {50% 雄性}
No.194 身高 1.8m 体重 175.0kg	道谷市上方看看洞最低层	HP:55 At:45 De:45 SpA:25 SpD:25 Spe:15 = 210 {50% 雄性}
No.195 身高 1.9m 体重 205.0kg	110号水道的新银叶	HP:95 At:85 De:85 SpA:65 SpD:65 Spe:35 = 430 {50% 雄性}
No.196 身高 1.4m 体重 40.0kg	通关后除了房屋，洞穴外任何地点都可能遇到	HP:65 At:65 De:60 SpA:130 SpD:95 Spe:110 = 525 {87.5% 雄性}
No.197 身高 2.0m 体重 60.0kg	通关后除了房屋，洞穴外任何地点都可能遇到	HP:95 At:65 De:110 SpA:60 SpD:130 Spe:65 = 525 {87.5% 雄性}
No.198 身高 4.5m 体重 352.0kg	108号水道的沉船最里面的小水塘使用高级钓竿可以钓	HP:60 At:85 De:42 SpA:85 SpD:42 Spe:91 = 405 {50% 雄性}
No.199 身高 3.5m 体重 950.0kg	111号道路的沙漠中	HP:95 At:75 De:80 SpA:100 SpD:110 Spe:30 = 490 {50% 雄性}
No.200 身高 7.0m 体重 206.5kg	山优市上方的斗士载入中	HP:60 At:60 De:60 SpA:85 SpD:85 Spe:85 = 435 {50% 雄性}
No.201 身高 0.3m 体重 1.1kg	122号道路(日落山)最顶层的白色墓碑附近	HP:48 At:72 De:48 SpA:72 SpD:48 Spe:48 = 336 {无性别}

图鉴	出现地点	能力值
No.202 身高 1.7m 体重 60.8kg	131号水道的天空之柱	HP:190 At:33 De:58 SpA:33 SpD:58 Spe:33 = 405 {50% 雄性}
No.203 身高 0.7m 体重 6.9kg	114号道路的草丛中	HP:70 At:80 De:65 SpA:90 SpD:65 Spe:85 = 455 {50% 雄性}
No.206 身高 0.6m 体重 8.5kg	114号道路的岩石(使用技能碎岩)有机率遇到	HP:100 At:70 De:70 SpA:65 SpD:65 Spe:45 = 415 {50% 雄性}
No.209 身高 0.5m 体重 9.0kg	天元市的池塘(使用技能冲浪有机率遇到)	HP:60 At:80 De:50 SpA:40 SpD:40 Spe:30 = 300 {25% 雄性}
No.212 身高 0.3m 体重 2.9kg	104号道路的森林里	HP:70 At:130 De:100 SpA:55 SpD:80 Spe:65 = 500 {50% 雄性}
No.215 身高 0.3m 体重 3.2kg	104号道路的森林里	HP:55 At:95 De:55 SpA:35 SpD:75 Spe:115 = 430 {50% 雄性}
No.218 身高 0.3m 体重 1.8kg	101/102/103/104号道路的草丛中	HP:40 At:40 De:40 SpA:70 SpD:40 Spe:20 = 250 {50% 雄性}
No.221 身高 0.3m 体重 3.5kg	101/102/103/104号道路的草丛中	HP:100 At:100 De:80 SpA:60 SpD:60 Spe:50 = 450 {50% 雄性}
No.223 身高 0.3m 体重 2.0kg	103/112号道路的草丛中	HP:35 At:65 De:35 SpA:65 SpD:35 Spe:65 = 300 {50% 雄性}
No.225 身高 2.0m 体重 6.9kg	117号道路的草丛中	HP:45 At:55 De:45 SpA:65 SpD:45 Spe:75 = 330 {50% 雄性}
No.227 身高 0.4m 体重 7.0kg	116号道路的草丛中	HP:65 At:80 De:140 SpA:40 SpD:70 Spe:70 = 465 {50% 雄性}
No.230 身高 0.5m 体重 9.0kg	116号道路的草丛中	HP:75 At:95 De:95 SpA:95 SpD:95 Spe:85 = 540 {50% 雄性}
No.233 身高 0.6m 体重 7.5kg	116号道路的山洞里	HP:85 At:80 De:90 SpA:105 SpD:95 Spe:60 = 515 {无性别}
No.235 身高 0.3m 体重 5.4kg	116号道路的山洞里	HP:55 At:20 De:35 SpA:20 SpD:45 Spe:75 = 250 {50% 雄性}
No.237 身高 1.0m 体重 30.0kg	112号道路(凹凸岛)的草丛中	HP:50 At:95 De:95 SpA:35 SpD:110 Spe:70 = 455 {100% 雄性}

No.	出现地点	能力值
No.239	山木市左边洞穴的最低层	HP:45 At:63 De:37 SpA:65 SpD:55 Spe:95 = 360 {75% 雄性}
No.241	121号道路的草丛中	HP:95 At:80 De:105 SpA:40 SpD:70 Spe:100 = 490 {0% 雄性}
No.243	112号道路的草丛中	HP:90 At:85 De:75 SpA:115 SpD:100 Spe:115 = 580 {无性别}
No.245	112号道路的草丛中	HP:100 At:75 De:115 SpA:90 SpD:115 Spe:85 = 580 {无性别}
No.247	120/121号道路/天元市的池塘中(使用技能冲浪)	HP:70 At:84 De:70 SpA:65 SpD:70 Spe:51 = 410 {50% 雄性}
No.250	117号道路的草丛中	HP:106 At:130 De:90 SpA:110 SpD:154 Spe:90 = 680 {无性别}
No.253	112号道路的草丛中	HP:50 At:65 De:45 SpA:85 SpD:65 Spe:95 = 405 {87.5% 雄性}
No.255	111号道路的池塘里(使用技能冲浪)	HP:45 At:60 De:40 SpA:70 SpD:50 Spe:45 = 310 {87.5% 雄性}
No.257	115号道路左边的草丛中	HP:80 At:120 De:70 SpA:110 SpD:70 Spe:80 = 530 {87.5% 雄性}
No.258	道谷市上方的看看洞(涨潮时使用技能冲浪)	HP:50 At:70 De:50 SpA:50 SpD:50 Spe:40 = 310 {87.5% 雄性}
No.260	103/124号水道使用高级钓竿可以钓到	HP:100 At:110 De:90 SpA:85 SpD:90 Spe:60 = 535 {87.5% 雄性}
No.262	122号水道(日落山)的幽灵塔中	HP:70 At:90 De:70 SpA:60 SpD:60 Spe:70 = 420 {50% 雄性}
No.265	山木镇左边的洞穴第1层	HP:45 At:45 De:35 SpA:20 SpD:30 Spe:20 = 195 {50% 雄性}
No.266	117号道路的草丛中	HP:50 At:35 De:55 SpA:25 SpD:25 Spe:15 = 205 {50% 雄性}
No.268	103/101号道路/阿田市的沿海使用中级钓竿可以钓到	HP:50 At:35 De:55 SpA:25 SpD:25 Spe:15 = 205 {50% 雄性}
No.270	狩猎场的某些草丛中	HP:40 At:30 De:30 SpA:40 SpD:50 Spe:30 = 220 {50% 雄性}
No.272	山木镇左边的洞穴第1层	HP:80 At:70 De:70 SpA:90 SpD:100 Spe:70 = 480 {50% 雄性}
No.276	128号水道的海底洞穴	HP:40 At:55 De:30 SpA:30 SpD:30 Spe:85 = 270 {50% 雄性}
No.277	狩猎场左上方的草丛中	HP:60 At:85 De:60 SpA:50 SpD:50 Spe:125 = 430 {50% 雄性}
No.278	狩猎场左上方的草丛中	HP:40 At:30 De:30 SpA:55 SpD:30 Spe:85 = 270 {50% 雄性}
No.279	狩猎场左上方的草丛中	HP:60 At:50 De:100 SpA:85 SpD:70 Spe:65 = 430 {50% 雄性}
No.280	115号道路的流星瀑布中间一带	HP:28 At:25 De:25 SpA:45 SpD:35 Spe:40 = 198 {50% 雄性}
No.281	狩猎场右上角的草丛中	HP:38 At:35 De:35 SpA:65 SpD:55 Spe:50 = 278 {50% 雄性}
No.282	道谷市上方的看看洞最低层(退潮后)	HP:68 At:65 De:65 SpA:125 SpD:115 Spe:80 = 518 {50% 雄性}
No.283	110号水道的新银叶	HP:40 At:30 De:32 SpA:50 SpD:52 Spe:65 = 269 {50% 雄性}
No.284	112号道路的火焰近路	HP:70 At:60 De:62 SpA:80 SpD:82 Spe:60 = 414 {50% 雄性}
No.285	狩猎场左上方的草丛中	HP:60 At:40 De:60 SpA:40 SpD:60 Spe:35 = 295 {50% 雄性}
No.286	道谷市上方的看看洞的水中(涨潮时)	HP:60 At:130 De:80 SpA:60 SpD:60 Spe:70 = 460 {50% 雄性}
No.287	111号道路的岩石(使用技能碎岩有机率遇到)	HP:60 At:60 De:60 SpA:35 SpD:35 Spe:30 = 280 {50% 雄性}
No.288	121号道路的草丛中	HP:80 At:80 De:80 SpA:55 SpD:55 Spe:90 = 440 {50% 雄性}

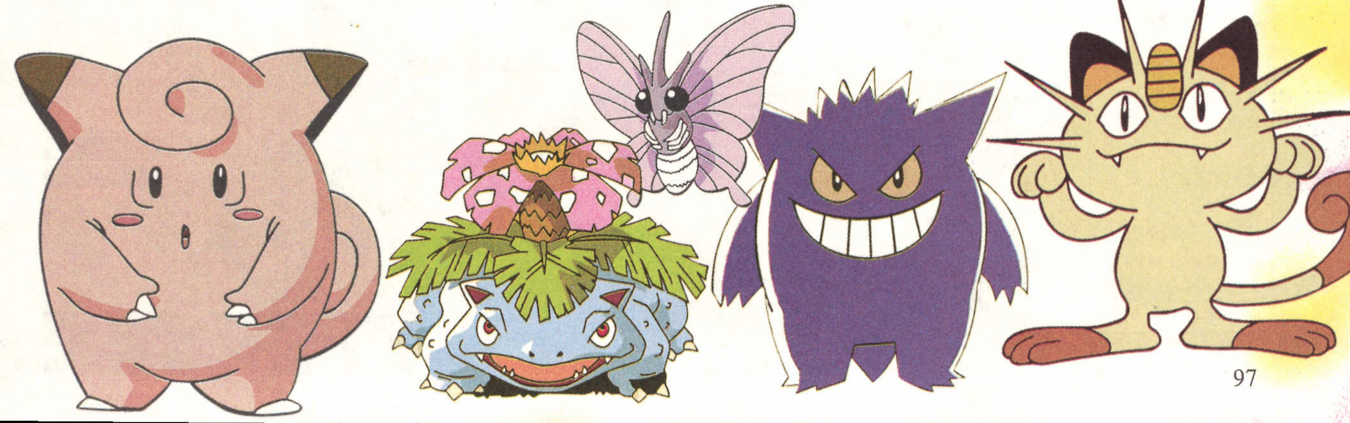
图鉴	出现地点	能力值
№292 0.8m 36.5kg	110号水道的新银叶	HP:1 At:90 De:45 SpA:30 SpD:30 Spe:40 = 236 {无性别}
№293 0.4m 7.5kg	115号道路的流星瀑布最深处(陆地上)	HP:64 At:51 De:23 SpA:51 SpD:23 Spe:28 = 240 {50% 雄性}
№295 0.5m 11.5kg	115号道路的流星瀑布最深处(水中,使用技能冲浪)	HP:104 At:91 De:63 SpA:91 SpD:63 Spe:68 = 480 {50% 雄性}
№297 1.8m 59.0kg	115号道路的流星瀑布最深处(陆地上)	HP:144 At:120 De:60 SpA:40 SpD:60 Spe:50 = 474 {75% 雄性}
№298 2.1m 460.0kg	115号道路左边的草丛中	HP:50 At:20 De:40 SpA:20 SpD:40 Spe:20 = 190 {50% 雄性}
№299 1.7m 55.4kg	道谷市上方的看看洞最低层(退潮后)	HP:30 At:45 De:135 SpA:45 SpD:90 Spe:30 = 375 {50% 雄性}
№300 1.6m 52.6kg	110号水道的新银叶	HP:50 At:45 De:45 SpA:35 SpD:35 Spe:50 = 260 {25% 雄性}
№301 2.0m 60.0kg	112号道路的火焰近路	HP:70 At:65 De:65 SpA:55 SpD:55 Spe:70 = 380 {25% 雄性}
№302 1.8m 3.3kg	狩猎场右上的池塘(使用高级钓竿可以钓到)	HP:50 At:75 De:75 SpA:65 SpD:65 Spe:50 = 380 {50% 雄性}
№305 2.0m 122.0kg	131号水道的天空之柱	HP:60 At:90 De:140 SpA:50 SpD:50 Spe:40 = 430 {50% 雄性}
№306 0.4m 4.0kg	115号道路的流星瀑布	HP:70 At:110 De:180 SpA:60 SpD:60 Spe:50 = 530 {50% 雄性}
№307 0.9m 6.4kg	117号道路的草丛中	HP:30 At:40 De:55 SpA:40 SpD:55 Spe:60 = 280 {50% 雄性}
№310 0.5m 7.9kg	112号道路的火焰近路	HP:70 At:75 De:60 SpA:105 SpD:60 Spe:105 = 475 {50% 雄性}
№313 0.6m 9.5kg	狩猎场左下的池塘(使用高级钓竿可以钓到)	HP:65 At:73 De:55 SpA:47 SpD:75 Spe:85 = 400 {100% 雄性}
№316 0.8m 6.0kg	102/104号道路的草丛中	HP:70 At:43 De:53 SpA:43 SpD:53 Spe:40 = 302 {50% 雄性}
№318 0.7m 21.2kg	102/104号道路的草丛中(晚上)	HP:45 At:90 De:20 SpA:65 SpD:20 Spe:65 = 305 {50% 雄性}
№320 1.0m 10.8kg	104号道路的森林里	HP:130 At:70 De:35 SpA:70 SpD:35 Spe:60 = 400 {50% 雄性}
№322 0.5m 8.5kg	104号道路的森林里	HP:60 At:60 De:40 SpA:65 SpD:45 Spe:35 = 305 {50% 雄性}
№325 0.3m 1.5kg	123号道路的草丛中	HP:60 At:25 De:35 SpA:70 SpD:80 Spe:60 = 330 {50% 雄性}
№327 0.6m 7.8kg	110号道路的草丛中	HP:60 At:60 De:60 SpA:60 SpD:60 Spe:60 = 360 {50% 雄性}
№330 1.2m 38.0kg	111号道路的沙漠里	HP:80 At:100 De:80 SpA:80 SpD:80 Spe:100 = 520 {50% 雄性}
№332 0.4m 0.5kg	104号道路的草丛中	HP:70 At:115 De:60 SpA:115 SpD:60 Spe:55 = 475 {50% 雄性}
№335 0.8m 11.5kg	120号道路的草丛中	HP:73 At:115 De:60 SpA:60 SpD:60 Spe:90 = 458 {50% 雄性}
№336 0.3m 1.8kg	120号道路的草丛中	HP:73 At:100 De:60 SpA:100 SpD:60 Spe:65 = 458 {50% 雄性}
№338 1.2m 38.0kg	123号道路的草丛中	HP:70 At:95 De:85 SpA:55 SpD:65 Spe:70 = 440 {无性别}
№339 0.4m 8.5kg	110/117/120号道路的池塘(使用技能冲浪)	HP:50 At:48 De:43 SpA:46 SpD:41 Spe:60 = 288 {50% 雄性}
№343 0.5m 2.1kg	122号道路(日落山)上的草丛中(起雾的下面)	HP:40 At:40 De:55 SpA:40 SpD:70 Spe:55 = 300 {无性别}
№345 0.7m 1.0kg	122号道路(日落山)的幽灵塔内	HP:66 At:41 De:77 SpA:61 SpD:87 Spe:23 = 355 {87.5% 雄性}
№346 0.5m 5.0kg	双鹿市的觉醒寺内	HP:86 At:81 De:97 SpA:81 SpD:107 Spe:43 = 495 {87.5% 雄性}
№347 0.6m 7.2kg	112号道路(凹凸岛)的草丛中	HP:45 At:95 De:50 SpA:40 SpD:50 Spe:75 = 355 {87.5% 雄性}

№349	山木镇左边洞穴的岩石(使用技能碎岩有机率遇到)	HP:20 At:15 De:20 SpA:10 SpD:55 Spe:80 = 200 {50% 雄性}
№350	113号道路的草丛中	HP:95 At:60 De:79 SpA:100 SpD:125 Spe:81 = 540 {50% 雄性}
№352	121号道路的草丛中	HP:60 At:90 De:70 SpA:60 SpD:120 Spe:40 = 440 {50% 雄性}
№354	104号水道使用中级钓竿可以钓到	HP:64 At:115 De:65 SpA:83 SpD:63 Spe:65 = 455 {50% 雄性}
№356	狩猎场右上的岩石(使用技能碎岩)	HP:40 At:70 De:130 SpA:60 SpD:130 Spe:25 = 455 {50% 雄性}
№357	道谷市上方的看看洞的陆地上	HP:99 At:68 De:83 SpA:72 SpD:87 Spe:51 = 460 {50% 雄性}
№358	112号道路的草丛中	HP:65 At:50 De:70 SpA:95 SpD:80 Spe:65 = 425 {50% 雄性}
№360	道谷市上方的看看洞的陆地上	HP:95 At:23 De:48 SpA:23 SpD:48 Spe:23 = 260 {50% 雄性}
№362	105/106号水道上使用高级钓竿可以钓到	HP:80 At:80 De:80 SpA:80 SpD:80 Spe:80 = 480 {50% 雄性}
№364	道谷市上方的看看洞最低层(退潮后)	HP:90 At:60 De:70 SpA:75 SpD:70 Spe:45 = 410 {50% 雄性}
№365	107/108/109/115号水道使用中级钓竿可以钓到	HP:110 At:80 De:90 SpA:95 SpD:90 Spe:65 = 530 {50% 雄性}
№366	122号道路(日落山)上的草丛中	HP:35 At:64 De:85 SpA:74 SpD:55 Spe:32 = 345 {50% 雄性}



№369	123号道路的草丛中	HP:100 At:90 De:130 SpA:45 SpD:65 Spe:55 = 485 {87.5% 雄性}
№370	118号道路的草丛中	HP:43 At:30 De:55 SpA:40 SpD:65 Spe:97 = 330 {25% 雄性}
№371	112号道路的草丛中	HP:45 At:75 De:60 SpA:40 SpD:30 Spe:50 = 300 {50% 雄性}
№376	121号道路的草丛中	HP:80 At:135 De:130 SpA:95 SpD:90 Spe:70 = 600 {无性别}
№378	双鹿市的觉醒寺内第3层	HP:80 At:50 De:100 SpA:100 SpD:200 Spe:50 = 580 {无性别}
№379	双鹿市的觉醒寺内第4层	HP:80 At:75 De:150 SpA:75 SpD:150 Spe:50 = 580 {无性别}
№380	双鹿市的觉醒寺内第2层	HP:80 At:80 De:90 SpA:110 SpD:130 Spe:110 = 600 {0% 雄性}
№381	1115号道路的流星瀑布最深处(陆地上)	HP:80 At:90 De:80 SpA:130 SpD:110 Spe:110 = 600 {100% 雄性}
№384	124/126号水道海底的草丛中	HP:105 At:150 De:90 SpA:150 SpD:90 Spe:95 = 680 {无性别}
№385	122号水道(日落山)上起雾的草丛中	HP:100 At:100 De:100 SpA:100 SpD:100 Spe:100 = 600 {无性别}
№386	112号道路(凹凸岛)的草丛中	HP:50 At:150 De:50 SpA:150 SpD:50 Spe:150 = 600 {无性别}

●备注：1、未列出的精灵是通过进化方式得到的，具体请参看《掌机迷》第7期的386妖怪进化资料。2、种族值说明：HP体力、AT攻击力、DE防御力、SPA特殊攻击、SPD特殊防御、SPE速度。



勇者斗恶龙·怪兽篇 旅团之心

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

继SQUARE的《FFT》之后，ENIX的《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》又登陆GBA,这可真是众玩家的又一大福音。《旅团之心》在前作的基础上又新增了不少要素,下面我就来谈谈我的一点儿心得,希望能抛砖引玉,请各位《DQ》达人多多指教。(啊,好多的臭鸡蛋和板儿砖啊!我闪——)

关于小勋章

在游戏中，小勋章是一件非常重要的道具，用它可以从营地中会说话的罐子处换来怪兽之心,小勋章是随机散落在地图上的，在一块大陆上每天可以捡到固定数量的小勋章，在不同的大陆上分布的数量也不同。如果在一块大陆上不断地重复“捡取小勋章→在营地的宿屋中住宿”这两个步骤,就能不断地得到小勋章。

地点	数量
デルコンダル島	1
ローファ地方	1
ローレシア地方	2
サマルトリア地方	2
ムーンブルク地方	3
テパ地方	3
ルプガナ地方	1
ベラヌール地方	1
ロンダルキア地方	1
アレフガルド地方	2
スライムランド	1

本人在最初的大陆上练级时发现，在营地右上方的商人之家中与商人对话时，每次可免费获得100个食物，这样的话，如果在游戏初期练级时不断重复上述的两个步骤,即可收集到大量的小勋章,且不必担心因收集小勋章而耗费金钱来购买食物。(以后就没有免费的午餐了！)



关于食物

本作新添加了食物系统，在地图上行走就会减少食物的数量，当食物耗尽时，怪物的HP值就会不断下降。如果在体力较低时不慎误入沼泽，就有可能全军覆没。在游戏初期资金匮乏的情况下，食物的消耗常常会使玩家陷入困境。下面就介绍一些与食物有关的心得。

●选一处怪物较弱的大陆扎营，在营地周围练级,当食物耗尽时，将僧侣放在第一位。这样，每次战斗开始时，只要敌方怪物的速度比我方慢,僧侣就会首先为我方怪兽恢复HP，当我方损失太大时,只需 回到营地免费住宿即可全部恢复。需要注意的是,僧侣只会为与自己同车的怪物恢复HP。

●当食物缺乏时，应尽量在森林和草地行走，有时会从果树上获得1～2个苹果。

●当马车上载有一些特殊职业的同伴时，可用其特技获得食物。例如，猎人能获得猎物,渔夫在海边可钓到大鱼（好东东）。

●在一般情况下，地形对食物消耗的快慢影响为:沙漠>山地>森林>平原。



不花钱得到的好东东

在与怪物交战时，经常可以随机捡到或偷到一些道具，这样不但在游戏初期可以节省不少金钱，后期可以得到某些珍贵道具。既然不花钱也能获得这么多的好东东，那就让我们一起来看看究竟应该对哪些怪物进行“谋财害命”的动作吧。

编号	道具名称	怪物名称
001	やくそう	アクアスライム／ホイミスライム／はぐれメタル／キラースコップ／おばけヒトデ／ベロゴン／ぐんたいガニ／ドラゴンキッズ／せみもぐら／おおみみず／はなカワセミ／マドハンド／おばけキャンドル／トーテムキラー／パペットマン
002	アモールのみず	スノーム／アルミラージ／トドマン／ドラゴン／ストロングアニマル／
003	せかいじゅのしずく	クリスタルスライム／エンゼルスライム／グランスライム／マスタースライム／だいおうイカ／キングレオ／やまたのおろち／グレイトドラゴン／プチヒーロー／おおさそり／ミミック
004	まほうのせいすい	マグマスライム／グリズリー／ビッグももんじゃ／ダークホーン／アイアンホーク／ひくいどり／ホークブリザード／ガーゴイル／オパビー／ミノーン／マッドプラント／かぼちゃのきし
005	エルフののみぐすり	メタルキング／ゴールデンスライム／ダークキング／しんりゅう／にじくじゃく／スカラベーダー／デスサイザー
006	どくけしそう	ダークスライム／バブルキング／つちわらし／ドロル／リップス／ドラゴンマッド／マタンゴ／ヘルホーネット／ドロヌーバ
007	まんげつそう	こんぺいとう／スライムつむり／ジャイアントバット／ビックアイ／よろいムカデ／ベルザブル
008	げっけいじゅ	リーファア／ユニコーン／ひとくいそう／ふゆうじゅ
009	めざめのこな	ダークナイト／ヘルコンドル／とかげせんし／オーク
010	てんしのすず	スライムナイト／キメラ／ダンスキャロット
011	おもいでのすず	メタルスライム／アイアンタートル／さそりアーマー／マロンマン
012	りんご	スライム／バブルスライム／ももんじゃ／いわとびあくま／ドラキー／ドラドン／ブーバー／サボテンボール／おおなめくじ／はなもどき／とげぼうず
013	おおきなりんご	キラーエイプ／ナスビナーラ／きりかぶおばけ
014	さかな	とつげきうお
015	ステーキ	ベビーパンサー／あばれうしどり／アンドレアル／バトルレックス
016	トラマナのつえ	まどうスライム／ねこまどう／オニオンマスター
017	いのちのきのみ	ピモ／グランドシャーク
018	かしこさのたね	アルー／ゴートドン
019	まもりのたね	ドリーン／ギガントドラゴン
020	ちからのたね	イイロ／キラーパンサー／パオーム／マッスルコング／ソードドラゴン／カオスドレイク／おおきづち
021	せかいじゅのは	キングスライム／スピンスライム／インフエルゴン／スカルゴン／じんめんじゅ／ローズバトラー
022	ふしぎなきのみ	パーラル／トライワインダー／セルゲイナス／ジェノダーク／ドロルリウム
023	きみょうなせきぞう	とつげきこぞう

怎么样，看了这个表格，你应该不会在寻找珍贵道具的时候“滥杀无辜”了吧！

关于地图上的随机事件

团队在地图上行走时，会随机发生一些事件，这些事件有好有坏，下面就让我们一起来看看其中的一些事件。（事件排列不分时间先后，“发生地点”指较常发生的地点。）

编号	事件名称	发生地点	内容
01	落とし穴 キラースコップ	平／林 ／山	马车掉到陷阱里，食物被强夺，如马车上有猎人 可发现并避开
02	旅の贵族	平原	为他表演可获得少量金钱，但有时他会赖帐逃走
03	天からの光	平原	回复己方全员的HP/MP
04	ダイエット	平原	由于减肥而使食物在一段时间内消耗的速度减缓
05	急におなかがすく	平原	由于饥饿，食物在一段时间内加倍减少

编号	事件名称	发生地点	内容
06	さすらいの ギャンブラー	平原	打扑克赢取兑换券，可换得增加能力值的种子
07	旅の僧侣	平原	花钱请僧侣为自己回复MP
08	岩が落ちてくる	山地	猜测落石方向(右左中)，如被打中一同伴HP减半
09	あやしいつぼ	山地	打开可疑的罐子后，可能有魔物出现
10	落とし穴 旅の盗贼	山地 森林	马车掉到陷阱里，并被盗贼夺取金钱
11	旅の魔法使い	林／山	用“ルーラ”将队伍移送至营地
12	森の奥	森林	马车上有厨师／猎人,可从森林中获得树木的种子
13	动けない魔物	森林	让医术士帮助动不了的怪物可以得到心
14	おおきな木	平／林	获得树木的果实作为食物
15	饮める泉	森林	一段时间内不出现怪物
16	小さな泉	森林	将道具投入泉水中可获得更高级的道具
17	砂漠で海のモンスター	沙漠 中怪物的心	让渔夫帮助被困于沙漠中的海中怪物，可获得海
18	オアシス	沙漠 可能会将食物加满	看见海市蜃楼（前进/离开），如不断地选前进，
19	旅の踊り子	沙漠	花费大量金钱让旅行舞蹈家为全员回复全部MP
20	あやしげな影	平／林山／沙	猜怪物名称，猜对获得该怪物的心，猜错战斗
21	キラーエイプ	森林	食物被猩猩强夺，如马车上有猎人可发现并避开
22	雪だるま	雪原	让魔物使识破对方的真身,可获得“スノームの心”
23	空腹の人	アレフガルト地方	让厨师帮助他可获得心或使其成为同伴

表格中的部分地点为简写,其全称为：“平”→平原、“林”→森林、“山”→山地、“沙”→沙漠、“雪”→雪原。当发生“小さな泉”事件时，将道具投入泉水中可获得更高级的道具，下面是一些相关资料。

通关前	
获得道具	投入道具
アモールの水	やくそう、りんご
まほうのせいすい	キメラのつばさ、てんしのすず、 げっけいじゅ、さかな、おおきなりんご
せかいじゅのしずく	きんいろのかね、おもいでのすず
エルフののみぐすり	よびよせのつばさ
せかいじゅのは	おべんとう
各种“たね”或“み”	ステーキ、せかいじゅのしずく

通关后	
获得道具	投入道具
エルフののぐすり	おべんとう、まほうのせいすい
せかいじゅのしずく	おもいでのすず、げっけいじゅ、 おおきなりんご、キメラのつばさ
せかいじゅのは	やくそう、りんご、まんげつそう
各种“たね”或“み”	トラマナのつえ、ステーキ
カラーオーブ	せかいじゅのしずく、せかいじゅのは、 エルフののみぐすり

人类同伴的职业与战斗特技

在游戏中存在着许多人类伙伴，他们各自拥有不同的职业。在战斗中，除了依靠强大的怪物外，灵活运用人类同伴的各种能力也是十分重要的。那么，不同职业的人在战斗中会起到何种作用呢？一起来看看吧！

职业名称	中文名称	战斗特技	效果
せんし	战士	オノだげき	用斧头攻击敌人
ベテランせんし	资深战士	オノもうだ	
マスターせんし	王牌战士	オノむそう	
そうりょ	僧侣	いのり	为怪物恢复HP
だいそうりょ	大僧侣	いやし	
マスターそうりょ	高僧	せいなるひかり	
ちずし	地图士	ちけいちょうさ	增加我方移动速度
ベテランちずし	资深地图士	ちけいはあく	
マスターちずし	王牌地图士	ちけいじゅくち	
おどりこ	舞女	おどる	使敌人的能力下降
ベテランおどりこ	舞蹈家	じょうねつダンス	
マスターおどりこ	舞王	きゅうきょくのまい	
まほうつかい	魔法师	まほう	以擅长的魔法攻击敌人
だいまほうつかい	大魔法师	まじゅつ	
まほうマスター	王牌魔法师	だいまじゅつ	

职业名称	中文名称	战斗特技	效果
ぶとうか	武师	かいしんだ	用拳头攻击敌人
ベテランぶとうか	武术家	かいしんけん	
マスターぶとうか	武圣人	かいしんげき	
しょうにん	商人	こぜにはっけん	获得金钱
だいしょうにん	富商	こづかいはっけん	
キングしょうにん	王牌商人	サイフはっけん	
つりし	渔夫	まきエサ	使敌人停止攻击
ベテランつりし	资深渔夫	いっぽんづり	
マスターつりし	王牌渔夫	とあみ	
うらないし	占卜师	うらない	获得敌人情报
だいうらないし	大占卜师	ふうすい	
うらないマスター	王牌占卜师	よげん	
いじゅつし医生	てあて		解除同伴的异常状态
だいいじゅつし	名医	ちりょう	
いじゅつマスター	神医	きゅうご	
かりうど	猎人	ゆみや	使敌人出现异常状况
ベテランかりうど	资深猎人	ねらいうち	
マスターかりうど	猎神	みだれうち	
きし	骑士	きしのたて	钢铁防御
ベテランきし	资深骑士	まもりのたて	
マスターきし	王牌骑士	せいなるたて	
けんし	剑士	にかいぎり	必杀一剑
ベテランけんし	资深剑士	さんだんけん	
マスターけんし	剑圣	よんれんさつ	
りょうりにん	厨师	マジカルスープ	为怪物恢复MP
だいりょうりにん	大厨师	マジカルシチュー	
りょうりマスター	厨神	マジカルステーキ	
まものつかい	魔物使	なだめる	使敌人出现异常状况
だいまものつかい	大魔物使	おだてる	
まものマスター	王牌魔物使	なつかせる	
ぎんゆうしじん	吟游诗人	うたごえ	引导战局向有利的方向发展
ベテランしじん	名诗人	こころのさけび	
マスターしじん	诗圣	みわくのうた	
とうぞく	盗贼	ぬすむ	获得道具
だいとうぞく	大盗	かすめとる	
マスターとうぞく	贼王	うばいさる	
あそびにん游玩人	たわむれる		あそぶ
ちょうあそびにん	超级游玩人	与敌人玩耍	
あそびマスター	游玩人之王	ごうゆう	
メタルハンター	金属猎人	メタルたたき	攻击全部敌人
メタルキラー	金属杀手	メタルアタック	
メタルマスター	金属王	メタルおうぎ	
てんせいし	转生士	てんせい	无
だいてんせいし	大转生士	ほしてんせい	
てんせいマスター	转生之神	つきてんせい	
ギャンブラー	赌徒	リーチ	引发奇异事件
ハイギャンブラー	赌王	ダブルリーチ	
ギャンブルキング	赌神	トリプルリーチ	
けんじゃ	贤者	だいちのいかり	使用辅助咒语
だいけんじゃ	大贤者	だいちのほうこう	
マスターけんじゃ	圣贤	だいちのきせき	

怪物转身资料

在本游戏中，最大的乐趣莫过于通过怪物转身来制造新的怪物。怪物转身的方法有很多种，但合成怪物的3个要素则是：怪物+心×2。（众人：“全是废话。”）本人在实践中发现了如下的一些规律：

●规律1：如果转身时3个要素为相同种族，则转身出的怪物必属该种族。

●规律2：如果转身时的3个要素中有两个为相同种族，则转身出的怪物与两个相同种族的要素为同族。

●规律3：如果转身时的3个要素的种族全部不相同，则按“魔兽系＞恶魔系＞物质系＞动物系＞史来母系（スライム系）＞自然系＞元素系（エレメント系）的种族优劣来决定怪物转身后的种族。当然，也有一些特定组合的怪物不适用以上规律，下面的列表是按上述规律转身出的怪物中的一部分，如果哪位高人还知道其它的方法或规律，欢迎指教。

スライム系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
001	スライム	1	1	全种族	スライム	スライム
002	バブルスライム	1	2	全种族	バブルスライム	バブルスライム
003	アクアスライム	1	2	全种族	アクアスライム	アクアスライム
004	マグマスライム	1	2	全种族	マグマスライム	マグマスライム
005	こんぺいとう	1	2	全种族	こんぺいとう	こんぺいとう
006	メタルスライム	2	3	全种族	メタルスライム	メタルスライム
007	ホイミスライム	2	3	全种族	ホイミスライム	ホイミスライム
008	スライムつむり	2	3	全种族	スライム	こんぺいとう
009	リーファ	2	3	全种族	リーファ	リーファ
010	スノーム	2	3	全种族	スノーム	スノーム
011	キングスライム	3	5	スライム+8	スライム	スライム
012	はぐれメタル	3	4	メタルスライム+0	メタルスライム	はぐれメタル
013	ダークスライム	3	3	全种族	ダークスライム	ダークスライム
014	スライムナイト	3	4	全种族	スライムナイト	スライムナイト
015	バブルキング	3	5	バブルスライム+8	バブルスライム	バブルスライム
016	メタルキング	4	6	はぐれメタル+0	はぐれメタル	はぐれメタル
017	クリスタルスライム	4	4	おどるほうせき+8	くものだいおう	スライムけい
018	ダークナイト	4	4	ダークスライム+0	ダークスライム	ダークスライム
019	エンゼルスライム	4	3	全种族	エンゼルスライム	エンゼルスライム
020	まどうスライム	4	3	ホイミスライム+0	ねこまどう	ねこまどう
021	ゴールデンスライム	5	6	メタルキング+4	メタルキング	メタルキング
022	ダークキング	5	5	ダークナイト+0	ダークナイト	ダークナイト
023	マスタースライム	5	3	全种族	マスタースライム	マスタースライム
024	スピンスライム	5	4	全种族	スピンスライム	スピンスライム
025	グランスライム	6	6	ゴールデンスライム+0	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム

动物系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
026	ベビーパンサー	1	2	全种族	ベビーパンサー	ベビーパンサー
027	ももんじゃ	1	2	全种族	ももんじゃ	ももんじゃ
028	いわとびあくま	1	2	全种族	いわとびあくま	いわとびあくま
029	キラースコップ	1	2	全种族	キラースコップ	キラースコップ
030	おばけヒトデ	1	3	全种族	おばけヒトデ	おばけヒトデ
031	とつげきうお	1	3	全种族	とつげきうお	とつげきうお
032	ねこまどう	2	3	全种族	ねこまどう	ねこまどう
033	ベロゴン	2	4	全种族	つちわらし	つちわらし
034	ぐんたいガニ	2	3	全种族	ぐんたいガニ	ぐんたいガニ
035	アルミラージ	2	2	全种族	アルミラージ	アルミラージ
036	ジャイアントバット	2	4	全种族	ジャイアントバット	ジャイアントバット
037	あばれうしどり	2	3	全种族	あばれうしどり	あばれうしどり
038	ユニコーン	3	3	全种族	ユニコーン	ユニコーン
039	ヘルコンドル	3	3	ジャイアントバット+0	はなカワセミ	はなカワセミ
040	アイアンタートル	3	5	全种族	アイアンタートル	アイアンタートル
041	グリズリー	3	4	全种族	グリズリー	グリズリー
042	キラーエイプ	3	4	全种族	キラーエイプ	キラーエイプ
043	ゴートドン	3	3	全种族	ゴートドン	ゴートドン
044	だいおうイカ	4	4	全种族	だいおうイカ	だいおうイカ
045	ビッグももんじゃ	4	5	ももんじゃ+16	ももんじゃ	ももんじゃ
046	ダークホーン	4	5	ゴートドン+0	ストロングアニマル	オニオンマスター
047	アイアンホーク	4	4	ヘルコンドル+0	ガーゴイル	シルバーデビル
048	トドマン	4	4	全种族	トドマン	トドマン
049	トライワインダー	4	4	全种族	トライワインダー	トライワインダー
050	キングレオ	5	5	全种族	キングレオ	キングレオ
051	グランドシャーク	5	6	全种族	グランドシャーク	グランドシャーク
052	キラーパンサー	5	4	ベビーパンサー+30	ベビーパンサー	ベビーパンサー
053	パオーム	5	5	ダークホーン+0	ダークホーン	メタルキング
054	マッスルコング	5	5	キラーエイプ+0	キラーエイプ	ギガンテス
055	インフェルゴン	6	6	キングレオ+0	キラーパンサー	キラーパンサー

魔兽系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
056	ドラゴンキッズ	1	2	全种族	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
057	ドラキー	1	1	全种族	ドラキー	ドラキー
058	ドラドン	1	3	全种族	ドラドン	ドラドン
059	つちわらし	1	2	全种族	つちわらし	つちわらし
060	ドロル	1	2	全种族	ドロル	ドロル
061	リップス	1	2	全种族	リップス	リップス
062	ドラゴン	2	3	ドラゴンキッズ+4	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
063	キメラ	2	2	ドラキー+0	マーマン	キラーパンサー
064	ドラゴンマッド	2	3	おおなめくじ+0	とげぼうず	いわとびあくま
065	ビッグアイ	2	3	全种族	ビッグアイ	ビッグアイ
066	とかげせんし	2	3	キラースコップ+0	ドラゴンキッズ	ベビーサタン
067	オーク	2	3	キラースコップ+0	ももんじゃ	ベビーサタン
068	ひくいどり	3	3	フレイム+0	フレイム	フレイム
069	ホークブリザード	3	3	ブリザード+0	ブリザード	ブリザード 070
ストロングアニマル		3	4	全种族	ストロングアニマル	ストロングアニマル
071	ソードドラゴン	3	4	アルミラージ+0	ドラゴン	ひとくいサーベル
072	ブーバー	3	3	リップス+0	ドラドン	ベロゴン
073	ガーゴイル	3	3	キメラ+0	しりょうのきし	ドラゴン
074	やまたのおろち	4	5	全种族	やまたのおろち	やまたのおろち
075	スカルゴン	4	4	全种族	スカルゴン	スカルゴン
076	アンドレアル	4	4	ガーゴイル+0	ドラゴン	ヘルコンドル
077	バトルレックス	4	4	ソードドラゴン+0	プロトキラー	つじぎりアックス
078	さそりアーマー	4	4	全种族	さそりアーマー	さそりアーマー
079	グレイトドラゴン	4	5	ドラゴン+8	ドラゴン	ドラゴン
080	にじくじゃく	5	4	ホークブリザード+8	ひくいどり	ホークブリザード
081	カオスドレイク	5	6	ブーバー+4	ダークホーン	ジャミラス
082	セルゲイナス	5	5	バトルレックス+0	グリフィンクス	カオスドレイク
083	ギガントドラゴン	5	6	グレイトドラゴン+0	アンドレアル	キングスライム
084	ジェノダーク	5	5	アンドレアル+0	やまたのおろち	グレイトドラゴン
085	しんりゅう	6	6	ジェノダーク	ギガントドラゴン	キングレオ

自然系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
086	ナスビナーラ	1	2	全种族	ナスビナーラ	ナスビナーラ
087	せみもぐら	1	2	全种族	せみもぐら	せみもぐら
088	おおみみず	1	2	全种族	おおみみず	おおみみず
089	サボテンボール	1	2	全种族	サボテンボール	サボテンボール
090	おおなめくじ	1	2	全种族	おおなめくじ	おおなめくじ
091	はなもどき	1	2	全种族	はなもどき	はなもどき
092	マタンゴ	2	2	全种族	マタンゴ	マタンゴ
093	オパビー	2	3	全种族	オパビー	オパビー
094	ミノーン	2	3	全种族	とげぼうず	自然系
095	マッドプラント	2	3	全种族	マッドプラント	マッドプラント
096	マロンマン	2	2	全种族	マロンマン	マロンマン
097	はなカワセミ	2	2	はなもどき+0	ドラキー	自然系
098	ひとくいそう	3	3	リーファ+0	ぐんたいガニ	自然系
099	よろいムカデ	3	4	ぐんたいガニ+0	ミノーン	スライムつむり
100	おおきづち	3	3	全种族	おおきづち	おおきづち
101	ダンスキャロット	3	3	全种族	ダンスキャロット	ダンスキャロット
102	オニオンマスター	3	3	マロンマン+0	ポムポムボム	ビッグアイ
103	きりかぶおばけ	3	3	全种族	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
104	じんめんじゅ	4	4	きりかぶおばけ+0	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
105	ヘルホーネット	4	3	全种族	ヘルホーネット	ヘルホーネット

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
106	かぼちゃのきし	4	3	オニオンマスター+0	バーサーカー	プチヒーロー
107	プチヒーロー	4	2	マロンマン+0	スライムナイト	リーファ
108	ベルザブル	4	3	全种族	ベルザブル	ベルザブル
109	おおさそり	4	4	全种族	おおさそり	おおさそり
110	ローズバトラー	5	5	じんめんじゅ+0	だいおうイカ	キングレオ
111	ドロルリウム	5	5	プチヒーロー+0	ドロル	くものだいおう
112	デスサイザー	5	5	おおさそり+0	さそりアーマー	アンドレアル
113	ふゆうじゅ	5	3	じんめんじゅ+0	ビッグアイ	ヘルホーネット
114	スカラベーダー	6	6	デスサイザー+0	デスサイザー	ジェノダーク

物质系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
115	マドハンド	1	2	全种族	マドハンド	マドハンド
116	とげぼうず	1	2	全种族	とげぼうず	とげぼうず
117	おばけキャンドル	1	2	全种族	おばけキャンドル	おばけキャンドル
118	とつげきこぞう	1	3	全种族	とつげきこぞう	とつげきこぞう
119	トーテムキラー	1	3	全种族	トーテムキラー	トーテムキラー
120	パペットマン	1	2	全种族	パペットマン	パペットマン
121	ミミック	2	3	ゴースト+0	ベビーサタン	物质系
122	ドロヌーバ	2	3	全种族	ドロヌーバ	ドロヌーバ
123	ファントムグラス	2	3	全种族	ファントムグラス	ファントムグラス
124	おどるほうせき	2	4	全种族	おどるほうせき	おどるほうせき
125	ひとくいサーベル	2	3	全种族	ひとくいサーベル	ひとくいサーベル
126	つじぎりアックス	2	4	しにがみ+0	キラースコップ	物质系
127	ゴーレム	3	5	全种族	ゴーレム	ゴーレム
128	ばくだんいわ	3	3	全种族	ばくだんいわ	ばくだんいわ
129	がんせきグモ	3	2	全种族	がんせきグモ	がんせきグモ
130	さまようよろい	3	3	さまようしんかん+0	ひとくいサーベル	メタルスライム
131	プロトキラー	3	4	つじぎりアックス+0	つじぎりアックス	つじぎりアックス
132	さまようしんかん	3	3	ファントムグラス+0	ミミック	ばけものしんぷ
133	うごくせきぞう	4	5	とつげきこぞう+0	ばくだんいわ	ゴーレム
134	ひょうがまじん	4	4	ゴーレム+0	ブリザード	ゴーレム
135	ようがんまじん	4	4	ゴーレム+0	フレイム	フレイム
136	デッドマスカー	4	4	さまようしんかん+0	さまようしんかん	さまようしんかん
137	キラーマシン	4	4	プロトキラー+0	さまようよろい	スライムナイト
138	あくまのカガミ	4	3	全种族	あくまのカガミ	あくまのカガミ
139	グリフィンクス	5	6	うごくせきぞう+4	うごくせきぞう	うごくせきぞう
140	ダーククリスタル	5	5	全种族	ダーククリスタル	ダーククリスタル
141	キラーマシン2	5	5	キラーマシン+8	キラーマシン	キラーマシン
142	ドラゴンマシン	6	6	キラーマシン2+0	キラーマシン2	ギガントドラゴン
143	ベビーサタン	1	2	全种族	ベビーサタン	ベビーサタン
144	しにがみ	1	2	全种族	しにがみ	しにがみ
145	ゴースト	1	1	全种族	ゴースト	ゴースト
146	くさったしたい	1	3	全种族	くさったしたい	くさったしたい
147	マーマン	1	3	全种族	マーマン	マーマン
148	バンパイアラット	1	2	全种族	バンパイアラット	バンパイアラット
149	アニマルゾンビ	2	2	全种族	アニマルゾンビ	アニマルゾンビ
150	ポムポムボム	2	3	ナスビナーラ+0	ドラドン	ももんじゃ
151	マミー	2	3	くさったしたい+0	ゴースト	パペットマン
152	しりょうのきし	2	3	全种族	しりょうのきし	しりょうのきし
153	シャドー	2	2	ドラキー+0	しにがみ	ゴースト
154	ばけものしんぷ	2	3	全种族	ばけものしんぷ	ばけものしんぷ

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
155	アークデーモン	3	4	ベビーサタン+0	ギガンテス	ゴーレム
156	デビルアーマー	3	4	全种族	デビルアーマー	デビルアーマー
157	ギガンテス	3	5	ビッグアイ+0	ベロゴン	ドロヌーバ
158	バーサーカー	3	3	しにがみ+0	しりょうのきし	くさったしたい
159	じごくのもんばん	3	3	しにがみ+4	つじぎりアックス	ドラキー
160	シルバーデビル	3	3	バンパイアラット+0	キラーエイプ	オーク
161	ジャミラス	4	4	アークデーモン+0	ヘルコンドル	ガーゴイル
162	がいこつけんし	4	3	しりょうのきし+0	しりょうのきし	スカルゴン
163	ボストロール	4	5	ギガンテス+0	ストロングアニマル	ストロングアニマル
164	ランプのまおう	4	4	全种族	ランプのまおう	ランプのまおう
165	ドラゴンライダー	4	5	バーサーカー+0	ドラゴン	ガーゴイル
166	あくましんかん	4	3	ばけものしんぷ+0	ねこまどう	まどうスライム
167	ワイトキング	5	4	がいこつけんし+0	がいこつけんし	だいまどう
168	グランドサタン	5	6	ボストロール+0	グレイトドラゴン	パオーム
169	グラコス	5	5	マーマン+0	バトルレックス	トドマン
170	くさりまじん	5	5	マミー+0	うごくせきぞう	ランプのまおう
171	だいまどう	5	5	あくましんかん+0	ダークキング	ダークキング
172	ナイトリッチ	6	5	ワイトキング+0	だいまどう	だいまどう

エレメント系

编号	转身后名称	星	体重	转身前名称	需要的心	
173	ギズモ	1	1	全种族	ギズモ	ギズモ
174	かまいたち	1	2	全种族	かまいたち	かまいたち
175	キラーウェーブ	1	3	全种族	キラーウェーブ	キラーウェーブ
176	くものだいおう	2	4	マドハンド+0	キラーウェーブ	ギズモ
177	フレイム	2	3	ギズモ+0	おばけキャンドル	おばけキャンドル
178	ブリザード	2	3	ギズモ+0	アクアスライム	アクアスライム
179	ちのせいれい	3	4	イイロ+0	ちのせいれい	キングレオ
180	みずのせいれい	3	4	アルー+0	みずのせいれい	グラコス
181	ひのせいれい	3	4	ピモ+0	ひのせいれい	りゅうおう
182	かぜのせいれい	3	3	ドリーン+0	かぜのせいれい	セルゲイナス
183	ひかりのせいれい	3	4	やみのせいれい+0	ひかりのせいれい	ゴールデンスライム
184	やみのせいれい	3	4	パーラル+0	やみのせいれい	にじくじゃく
185	イイロ	3	3	全种族	イイロ	イイロ
186	ピモ	4	2	フレイム+8	ひくいどり	ひくいどり
187	カカロン	4	3	みずのせいれい+0	ドロルリウム	しんりゅう
188	クシャラミ	4	4	ひのせいれい+0	ジェノダーク	インフェルゴン
189	バルバルー	4	4	ちのせいれい+0	マッスルコング	ナイトリッチ
190	ドメディ	4	4	バルバルー+0	グリフィンクス	デュラン
191	りゅうおう	4	5	デュラン+0	カオスドレイク	しんりゅう
192	デュラン	4	4	やみのせいれい+0	スカラベーダー	キラーマシン2
193	アルー	4	3	ブリザード+8	ホークブリザード	ホークブリザード
194	ドリーン	3	2	全种族	ドリーン	ドリーン
195	わたぼう	5	1	てんかいじゅう+50	ゴールデンスライム	グランスライム
196	ワルぼう	5	1	デュラン+50	ダークスライム	グランスライム
197	てんかいじゅう	5	5	ひかりのせいれい+0	てんかいじゅう	わたぼう
198	ギスヴァーグ	5	7	ドメディ+0	ドラゴンマシン	ワルぼう
199	パーラル	5	4	全种族	パーラル	パーラル
200	マスタードラゴン	6	7	てんかいじゅう+99	マスタードラゴン	ギスヴァーグ

本作如果不专门拿出大量的时间练级，那么到了游戏后期，光是小喽罗就足以把你打个骨断筋折，等到BOSS出场，你就只有等着被人宰杀了。其次是由于挣钱难而经常出现的无粮状态，本人已经记不清有多少次在腹中无食、手中无钱的情况下，花费大量时间来使用无粮练级大法了。

■文／Robin（特别感谢网友x-man1001提供大量的怪兽转身资料！）

人类伙伴列表

通天前

游戏中除了能获得各种怪物同伴外，还能像《火焰纹章》一样收得不同职业的人类同伴。那么，我们究竟能和哪些人一同冒险呢？

姓名	性别	职业	体重	加入条件
アレクス	男	战士	4	最初的森林中
ランドル	男	地图士	1	最初的森林中
デクソン	男	僧侣	3	最初的森林中
リップル	女	舞女	1	デルコンダル岛的酒店中
アリサ	女	魔法师	2	第二章扎营时自动加入
アン	女	武师	3	リリザ城东北方的商人营地中
カチュア	女	商人	2	リリザ城的宿屋中
バンダル	男	地图士	1	带ランドル上马车，再到リリザ城的教会中
レイダー	男	商人	3	去过リリザ城后再到ローファ村的宿屋中
ナナ	女	渔夫	2	第二章勇者之泉的洞窟的东北方的港口中
リーラ	女	占卜师	1	サマルトリア城的宿屋中
イクサス	男	医生	1	在サマルトリア城中按“おしろ→参国王→宿屋→おしろ”的顺序他交谈即可
デイビス	男	猎人	2	在第二章以后返回リリザ城的宿屋
ゴードン	男	骑士	2	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
ジュラ	女	剑士	4	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
クラスト	男	战士	2	打倒ローラ之门西北方的洞窟中的怪物
ロンミル	女	地图士	1	带ランドル上马车，再到ムーンペタ城的道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンペタ城的教会中
リュウガ	男	武师	4	与毒沼之城西南方关口中的卫兵对话，再与他交谈
ホーミィ	男	商人	2	テパ村的道具屋中
リカード	男	厨师	2	テパ村的宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在テパ村南部的まんげつ塔顶获得月亮石后
ボルドー	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使		与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルプガナ城的道具屋中
ゲッツ	男	盗贼	2	ルプガナ城的宿屋的二楼
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城的宿屋中
ルンルン	女	游玩人	1	在ベラヌール城的酒店中与她交谈,依次选“いいえ”→“はい” 即可
メルティ	女	舞女	1	ルンルン加入后再与她交谈
パンナ	女	猎人	2	在ペルポイ城的道具屋中与她交谈,依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ペルポイ城的宿屋中与他交谈时,全选“はい”
オースト	男	占卜师	2	ペルポイ城的教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ペルポイ城的监狱中与关在右侧牢房中的人交谈后与卫兵交谈，再与他交谈。
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侣	2	风之塔顶层
バンガス	男	资深战士	5	打开ロンダルキア洞窟的封印后与他交谈
ベイク	男	厨师	2	ガライ城的宿屋中
ファンヌ	女	武师	4	アレフガルド大陆的商人营地中
イズラグ	男	贤者	3	アレフガルド大陆东南方的神庙中
ドギー	男	盗贼	1	毒沼洞窟中

通关后

通关后在各地会出现新的伙伴，但他们多半是随机出现，表中的地点是指出现几率较高的地方。

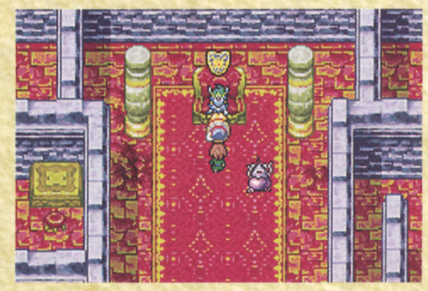
姓名	性别	职业	体重	加入条件
ジライア	男	武术家	2	デルコンダル城的宿屋中
アイン	男	资深骑士	2	デルコンダル城的宿屋中
アンリ	女	渔夫	1	ローファ村的道具屋中
トキオ	男	占卜师	1	ローファ村的宿屋中
ケイト	女	魔法师	3	ローファ村的教会中
アントン	男	武术家	4	リリザ城的道具屋中
マイル	女	武术家	2	リリザ城的宿屋中
アレン	男	大魔法师	3	リリザ城的教会中
コジーン	男	魔法师	2	サマルトリア城的道具屋中
アミー	女	武术家	2	サマルトリア城的道具屋中

姓名	性别	职业	体重	加入条件
シャロン	女	魔法师	2	サマルトリア城的道具屋中
ジャンヌ	女	大转生士	3	サマルトリア城的宿屋中
カッシュ	男	战士	3	サマルトリア城的宿屋中
ニック	女	资深剑士	2	サマルトリア城的宿屋中
コヨーテ	男	高僧	1	サマルトリア城的教会中
クロケット	男	富商	3	ムーンペタ村的道具屋中
ソーダ	女	资深地图士	1	ムーンペタ村的宿屋中
ヤンカー	男	地图士	1	テパ村的道具屋中
ヨハンソン	男	资深地图士	2	テパ村的道具屋中
サマンサ	女	王牌魔物使	3	テパ村的宿屋中
サンマン	男	大魔法师	3	ルプガナ城的道具屋中
ジョージ	男	大占卜师	2	ベラヌール村的宿屋中
ジム	男	僧侣	2	ベラヌール村的教会中
ナディア	女	赌徒	4	ペルポイ城的监狱中
ファシス	女	大盗	1	ガライ城的宿屋中
マット	男	吟游诗人	1	ガライ城的教会中
トトロン	女	名诗人	3	ガライ城的港口中带ランドル上马车，再到ムーンペタ城的道具屋中
レンダ	男	渔夫	1	ムーンペタ城的教会中
リュウガ	男	武师	4	与毒沼之城西南方关口中的卫兵对话，再与他交谈
ホーミィ	男	商人	2	テパ村的道具屋中
リカード	男	厨师	2	テパ村的宿屋中
ゼノン	男	魔法师	3	在テパ村南部的まんげつ塔顶获得月亮石后
ボルドー	男	吟游诗人	2	“ドラゴンの角 南”的第一层
マチュア	女	魔物使		与大灯台第八层的看守交谈
アイリン	女	骑士	2	“ドラゴンの角 北”的顶层
モーリス	女	医生	1	ルプガナ城的道具屋中
ゲッツ	男	盗贼	2	ルプガナ城的宿屋的二楼
ガルス	男	渔夫	2	ベラヌール城的宿屋中
ルンルン	女	游玩人	1	在ベラヌール城的酒店中与她交谈,依次选“いいえ”→“はい” 即可
メルティ	女	舞女	1	ルンルン加入后再与她交谈
パンナ	女	猎人	2	在ペルポイ城的道具屋中与她交谈,依次选“いいえ”→“はい”即可
ダニエル	男	吟游诗人	1	在ペルポイ城的宿屋中与他交谈时,全选“はい”
オースト	男	占卜师	2	ペルポイ城的教会中
ギルメ	男	金属猎人	3	在ペルポイ城的监狱中与关在右侧牢房中的人交谈后与卫兵交谈,再与他交谈
セスカ	女	战士	3	风之塔顶层
ターシャ	女	僧侣	2	风之塔顶层
バンガス	男	资深战士	5	打开ロンダルキア洞窟的封印后与他交谈
ベイク	男	厨师	2	ガライ城的宿屋中
ファンヌ	女	武师	4	アレフガルド大陆的商人营地中
イズラグ	男	贤者	3	アレフガルド大陆东南方的神庙中
ドギー	男	盗贼	1	毒沼洞窟中

关于营地

营地的作用非常巨大，当不同职业的同伴加入后，营地就相当于一座城市，下面我们来看看它的功能。

1、可以在宿屋内免费住宿。
2、可以在老妇人处以1:1的价格购买食物。
3、商人加入后，可以在商店内购买道具和补充食物。根据队伍中商人数量和等级的不同,可购买的商品也不同。





4、老贤者和フォズ加入后，可以进行怪物转身。
5、吟游诗人加入后，可以给自己的马车和怪物改名字。
6、盗贼加入后，可以在商店内进行道具的存取。
7、游玩人或赌徒加入后，可以玩怪物老虎机，赢取奖品。

■文／Robin(特别感谢网友x-man1001提供大量的怪兽转身资料！)



火炎纹章-烈火之剑

大家好，我是黑衣死神，很高兴和大家再次于《掌机典藏》上见面，在以前的文章中，我已经把烈火之剑的剧情和世界观向大家做了很全面的介绍，使大家对烈火之剑的剧情已经有了充分的了解。但是，作为纹章系列作，烈火在战略战术方面毕竟还有很多可圈可点的地方，借此机会，就让我为大家详细地指导一下烈火之剑的战术方法和具体作战技巧。希望无论是新手，还是老玩家阅读此文之后；无论是在攻关上，还是挑战评价上都能取得提高和进步，谢谢^^！

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003年4月25日
	类型：R·SLG　价格：未定	其他：——

战术知识满点！让您轻易将敌人玩弄于股掌之间的特别战术指导攻略！

PART1 战略的基础

1.游戏流程。

本章开始→剧情部分→编成画面→战斗部分(我军回合→敌军回合→同盟军回合)→胜利条件达成→剧情部分→存档，下一章。

提示：胜利条件的变化：

(1)打倒BOSS：各章都肯定设有固定的BOSS，即使其余敌人还有生存，只要将BOSS打倒那么本章便结束，而出现在最初位置便不再移动的BOSS是很多的，而一般来说他们的能力也比较强。所以一旦进入其攻击范围便要立刻集中兵力，迅速击破，以免功亏一篑。

(2)据点制压：将据点(城门，王座)上的BOSS打倒后，将主人公移动至此，选择"制压"便可结束本章，但据点上的BOSS因为附加了地形效果一般都比较强，所以也要小心。

(3)敌军全灭：包含敌人BOSS在内，将地图上所有的敌人打倒便可结束本章，不仅是开始时的敌人，对于后来出现的援军也要迅速击破，挑战这样的章节，注意点是分散优势兵力，迅速将敌人大部队击溃，并尽快过版。

(4)一定回合数内生存/防御：在以一定的回合数内守护特定的角色或据点为作战目的的章节中，只要特定回合数满足，那么本章不论敌人生存多寡立即结束，我方不妨尝试在守护好特定单位的前提下派出部分兵力与敌人BOSS部队交战，这样不仅能获得更多的经验值，还能积累一些战术经验，但切记不能顾此失彼，守护特定单位才是重中之重。

(5)其他胜利条件：其他的胜利条件还有诸如"到达特定地点/与特定单位交谈'。或等待一些回合数等等。

PART2 角色/职业/成长

1.说得同伴，增加战力。

游戏开始之时，我方只有琳（リン）一个人，但是随着故事的发展，会有越来越多的伙伴加入我方，我方的军力也会一天一天的壮大起来！而且很多同伴的加入条件都是比较苛刻的哦！越是苛刻的条件，收获就越大，让我们一起收齐所有的角色，组建一支无敌的强力军队吧！^_^

2.级别的基本规则。

既然可以LEVEL UP，那么这点也是自然要提的啦，角色的经验值只要达到100点便可升级，无论是攻击敌人，被敌人攻击，使用魔法、魔杖，还是特别的指令(偷盗、跳舞、演奏)都是可以获得经验值的，升级之时角色的各种能力值会遵循成长率和乱数(下文会详细介绍)来提升各种能力值，所以决定一名角色是否强力，最重要的就是成长率了！而低级职业在等级大于10级之后便可以转职。

全部同伴加入条件/职业/成长率

(L代表琳篇，E代表艾利乌德篇，H代表海克特鲁篇)

姓名	加入条件	职业	HP	力	技	速度	幸运	守备	魔防	推荐度
艾利乌德（エリウッド）	E/11章开始时，H/12章开始时	领主→领主骑士	80%	45%	50%	40%	45%	30%	35%	A
马卡斯（マーカス）	E/11章开始时，H/12章开始时	圣骑士	65%	30%	50%	25%	30%	15%	35%	D
罗威（ロウエン）	E/11章开始时，H/12章开始时	S骑士→圣骑士	90%	30%	30%	30%	50%	40%	30%	C
瑞贝卡（レベッカ）	E/11章开始时，H/12章开始时	弓箭手→狙击手	60%	40%	50%	60%	50%	15%	30%	A
海德尔（バアトル）	E/11章开始时，H/12章开始时	战士→斗士	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%	B
多鲁卡斯（ドルカス）	L/4章用琳说得,E/H/11,12章第二回合	战士→斗士	80%	60%	40%	20%	45%	25%	15%	B
海克特鲁（ヘクトル）	E/12章三回合时,H/11章开始时	领主→重甲领主	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%	S
奥森（オズイン）	E/12章第三回合时,H/12章开始时	铁甲骑士→将军	90%	40%	30%	30%	35%	55%	30%	B
塞拉（セーラ）	L/5章开始时，E/H/13，112章开始时	修女→司祭	50%	50%	30%	40%	60%	15%	55%	C
马修（マシュー）	L/6章访问左上的村庄,E/H/12,11章开始时	盗贼→刺客	75%	30%	40%	70%	50%	25%	20%	B
凯（ギィ）	E/L13章用马修说得	剑士→剑圣	75%	30%	50%	70%	45%	15%	25%	A

姓名	加入条件	职业	HP	力	技	速度	幸运	守备	魔防	推荐度
马利纳斯（マリナス）	E/H14章开始时，必须完成13章外传	帐篷输送队→马车输送队	120%	0%	90%	90%	100%	30%	15%	D
艾尔克（エルク）	L/5章开始时,E/H14章,用塞拉说得	魔道士→贤者	65%	40%	40%	50%	30%	20%	40%	C
普莉茜拉（プリシラ）	E/H14章，访问左下方村庄	神官骑士→魔法骑士	45%	40%	50%	40%	65%	15%	50%	A
琳（リン）	L/序章开始时，E/H15，16章开始时	领主→剑之领主	70%	40%	60%	60%	55%	20%	30%	A
塞因（セイン）	L/1章开始时，E/H15，16章开始时	S骑士→圣骑士	80%	60%	35%	40%	35%	20%	20%	B
肯特（ケント）	L/1章开始时，E/H15，16章开始时	S骑士→圣骑士	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%	B
芙萝莉娜（フロリーナ）	L/3章开始时，E/H15，16章开始时	天马骑士→独角兽骑士	60%	40%	50%	55%	50%	15%	35%	S
威尔（ウィル）	L/2访问村庄，E/H15，16章开始时	弓箭手→狙击手	75%	50%	50%	40%	40%	20%	25%	A
雷万（レイヴァン）	E/H16，17章,用普莉茜拉说得	佣兵→勇者	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%	A
露塞亚（ルセア）	L/7章开始时,E/H16,17章,用雷温说得	修道士→贤者	55%	60%	50%	40%	20%	10%	60%	B
卡那斯（カナス）	E/H16，17章外传，访问右方村庄	暗魔道士→德鲁依	70%	45%	40%	35%	25%	25%	45%	A
达兹（ダーツ）	E/H16，17章外传没有杀死他，18章开始时加入	海贼→狂战士	70%	65%	20%	60%	35%	20%	15%	S
菲欧拉（フィオーラ）	E/H18，19章，用芙萝莉娜说得	天马骑士→独角兽骑士	70%	35%	60%	50%	30%	20%	50%	A
拉葛尔特（ラガルト）	E/H19，20章，用艾利乌德/海克特鲁说得	盗贼→刺客	60%	25%	45%	60%	60%	25%	25%	B
妮丽安（ニニアン）	E/H20，21章开始时	舞娘	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%	B
依莎特拉（イサドラ）	E/H21，22章开始时	圣骑士	75%	30%	35%	50%	45%	20%	25%	C
毕兹（ヒース）	E/H21，22用艾利乌德/海克特鲁说得	飞龙骑士→飞龙统帅	80%	50%	50%	45%	20%	30%	20%	S
莱斯（ラス）	L/6章开始时，E/H21，22章用琳说得	游牧民→游牧骑兵	80%	50%	40%	50%	30%	10%	25%	B
霍克安（ホークアイ）	E/H22，23章用艾利乌德/海克特鲁说得	亚人族狂战士	50%	40%	30%	25%	40%	20%	35%	C
瓦雷斯（ワレス）	L/9章开始时,E/H23,24章白狼线,用琳说得	铁甲骑士→将军	70%	45%	40%	20%	30%	35%	35%	D
潘特（パント）	E/H24，26章开始时	贤者	50%	30%	20%	40%	40%	30%	35%	B
露依丝（ルイーズ）	E/H24，26章开始时	狙击手	60%	40%	40%	40%	30%	20%	30%	C
卡雷尔（カレル）	E/H25，27章，用艾利乌德/海克特鲁说得	剑圣	70%	30%	50%	50%	30%	10%	15%	C
妮诺（ニノ）	E/H26，28章，用艾利乌德/琳说得	魔道士→贤者	55%	50%	55%	60%	45%	15%	50%	S
加法尔（ジャファル）	E/H26，28章时生存，达成外传条件加入	刺客	65%	15%	40%	35%	20%	30%	30%	C
维达（ヴァイダ）	E/H27，29章，用艾利乌德/海克特鲁说得	飞龙统帅	60%	45%	25%	40%	30%	25%	15%	C
尼尔斯（ニルス）	L/7章开始时，E/H30，32章开始时	诗人	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%	B
雷纳德（レナート）	E/H30，32章，访问左上方遗迹	司祭	60%	40%	30%	35%	15%	20%	40%	D
法丽娜（ファリナ）	H/25章，用20000元雇佣	天马骑士→独角兽骑士	75%	50%	40%	45%	45%	25%	30%	A
卡艾拉（カアラ）	H/31章外传，用转职且LV高于6的海德尔与她	剑圣	60%	25%	45%	55%	40%	10%	20%	C
对话，发生强制战斗后双方都生存的情况下加入										
阿托斯（アトス）	E/H终章开始时	大贤者	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	S

全职业全能力解析
职业上限表

注：所有低级职业上限均为生命60，其余20，以下列出的为高级职业

职业	译名	HP	力	技	速	守	魔防	体格
ロード	领主	60	20	20	20	20	20	20
ロードナイト	领主骑士	60	27	26	24	23	25	25
ブレイドロード	剑之领主	60	24	29	30	22	22	25
グレートロード	重甲领主	60	30	24	24	29	20	25
勇者（男）	勇者（男）	60	25	30	26	25	22	20
勇者（女）	勇者（女）	60	24	30	26	24	24	25
ソードマスタ（男）	剑圣（男）	60	24	29	30	22	23	25
ソードマスタ（女）	剑圣（女）	60	22	29	30	22	25	25
ウォーリア	斗士	60	30	28	26	26	22	20
ジェネラル（男）	将军（男）	60	29	27	24	30	25	20
ジェネラル（女）	将军（女）	60	25	25	22	30	26	20
スナイパ（男）	狙击手（男）	60	25	30	28	25	23	20
スナイパ（女）	狙击手（女）	60	24	30	29	24	24	20
司祭（男）	司祭（男）	60	25	26	24	22	30	25
司祭（女）	司祭（女）	60	25	25	26	21	30	25
贤者（男）	贤者（男）	60	28	30	26	21	25	20
贤者（女）	贤者（女）	60	30	28	26	21	25	20
ドルイド（男）	德鲁伊（男）	60	29	26	26	21	28	20
ドルイド（女）	德鲁伊（女）	60	29	26	26	20	29	20
パラディン（男）	圣骑士（男）	60	25	26	24	25	25	25
パラディン（女）	圣骑士（女）	60	23	27	25	24	26	25
ヴァルキリア	魔法骑士	60	25	24	25	24	28	25
游牧骑兵（男）	游牧骑兵（男）	60	25	28	30	24	23	20
游牧骑兵（女）	游牧骑兵（女）	60	23	28	30	22	25	20
ファルコンナイト	独角兽骑士	60	23	25	28	23	26	25
ドラゴンマスタ（男）	飞龙统帅（男）	60	27	25	23	28	22	25
ドラゴンマスタ（女）	飞龙统帅（女）	60	25	26	24	27	23	25
狂战士	狂战士	60	30	29	28	23	21	20
アサシン	刺客	60	20	30	30	20	20	20
踊り子	舞娘	60	10	10	30	24	26	20
バード	诗人	60	10	10	30	24	26	20
大贤者	大贤者	60	30	30	25	20	30	20
输送队	输送队	60	20	20	20	20	20	25

转职后能力增加表

初期职业	转职后职业	所需道具	HP	力	技	速	守	魔防	体格	移动
领主（艾利乌德）	领主骑士	天の刻印（或剧情）	4	2	0	1	1	3	2	2
领主（海克特鲁）	重甲领主	天の刻印（或剧情）	3	0	2	3	1	5	2	1
领主（琳）	剑之领主	天の刻印	3	2	2	0	3	5	1	1
佣兵	勇者	英雄の证	4	0	2	2	2	2	1	1
剑士	剑圣	英雄の证	5	2	0	0	2	1	1	1
战士	斗士	英雄の证	3	1	2	0	3	3	2	1
弓箭手（男）	狙击手	オリオンの矢	3	1	2	2	2	3	1	1
弓箭手（女）	狙击手	オリオンの矢	4	3	1	1	2	2	1	1
海贼	狂战士	霸者の证	4	1	1	1	2	2	3	1
S骑士	圣骑士	骑士の勋章	2	1	1	1	2	1	2	1
游牧民	游牧骑兵	オリオンの矢	3	2	1	1	3	3	1	1
神官骑士	魔法骑士	导きの指轮	3	2	1	0	2	3	1	1
铁甲骑士	将军	骑士の勋章	4	2	2	3	2	3	2	1
天马骑士	独角兽骑士	天空のムチ	5	2	0	0	2	2	1	1
飞龙骑士	飞龙统帅	天空のムチ	4	0	2	2	0	2	1	1
修女	司祭	导きの指轮	3	1	2	1	2	2	1	1
修道士	司祭	导きの指轮	3	2	1	0	3	2	1	1
魔道士（男）	贤者	导きの指轮	4	1	0	0	3	3	1	1
魔道士（女）	贤者	导きの指轮	3	1	1	0	3	3	1	1
暗魔道士	德鲁伊	导きの指轮	4	0	0	3	2	2	1	1
盗贼刺客	暗の誓约书	3	1	0	0	2	2	0	1	1
输送队（帐篷）	输送队（马车）	LV20后自动转	0	0	0	0	0	0	0	5

PART3 战斗系统

战斗系统是游戏的核心，在这里将会将战斗系统、计算公式、补正效果等完全介绍给大家。



1、首先要把握好攻击范围。

要想发动攻击，那么敌人必须进入我方队员的攻击范围，攻击又分为“直接攻击”“间接攻击”“远程攻击”，攻击的种类多样，玩家自然要学会活用。

这里请记住以下规则：

⑴利用间接攻击攻击武器射程只有一格的敌人，敌人无法反击，反之亦然。

⑵使用直接攻击攻击使用某些武器的敌人（如弓手），敌人无法反击。

⑶如果装备的是直接间接均可的武器（投枪、魔法等）那么以上两种情况均可以反击。

⑷远程攻击（如炮台、雷电风暴魔法）反击不可，即使我方持有远程攻击武器也同样无法反击。

2、战斗之前预测战局的利器：角色基础能力值与计算公式。

角色基础能力值

力/魔力：角色的力量或魔法力，关系到攻击和魔法攻击力。

技：角色的技巧，关系到攻击时的命中率。

速さ：角色的速度：关系到战斗时的回避率和连续攻击。

幸运：角色的运气，与命中、回避、必杀回避等都有关系。

守备：角色的防御力，关系到战斗时受物理伤害的程度。

魔防：角色的魔法防御力，关系到战斗时对魔法的抵抗能力。

移动：可移动的距离。

体格：角色的体格数值，影响攻击速度和救出。

同行：现在是否与同伴同行。

属性：分很多种，与支援效果有关系。

状态：显示人物现在的状态。

计算公式

攻击力=力（魔力）+武器的威力

威力=攻击侧攻击力-防御侧守备力

命中=武器命中+技巧*2+运气/2

回避=速度*2+运气+地形效果

防御=守备值或魔防值

必杀率=技巧/2+武器必杀数值

必杀回避率=运气+支援效果

攻击速度=速度-（武器重量-体格）（攻击速度最小为0，超过对方4点时可进行2次攻击）

必杀威力=攻击力*3

特效攻击力=（如弓克飞行系，长柄刀克骑兵，破甲剑克重铠兵）武器攻击力*3+力

杖的命中率=（30+（魔力×6）+技）－（魔防×6）－目标对象的距离

回避率=（攻击速度×2）+幸运+支援效果+地形效果

3、武器、魔法的相克效果。

同系列作一样，本作也加入了武器相克关系。分为枪克剑、斧克枪、剑克斧

光魔法克暗魔法，暗魔法克理魔法，理魔法克光魔法

相克时，克制方武器攻击力+1，命中+15%，被克时反之

注意：使用反规则武器（见后文）时，命中补正会增加到30%

4、地形效果。

角色所处的地形也影响到战斗，画面右下角将地形效果以数值表示，例如，DEF2，AVO30，即站在该地形上，受到敌人的攻击时，敌人对我方角色的伤害会减少2，而命中也会降低30。

5、某种武器级别达到S级时，使用该种武器的话，命中必杀都可以获得5点补正。

6、军师的设定与属性的关系

	一月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月
A	冰	风	冰	理	光	雷	理	风	火	冰	理	雷
B	风	火	风	火	雷	理	风	暗	冰	理	雷	火
AB	冰	理	雷	冰	风	火	雷	理	雷	火	冰	光
O	火	雷	理	雷	火	风	冰	火	理	风	冰	风

战场中与军师属性相同的伙伴可以获得（军师评价星数）%的命中回避加成'

7、支援关系对战斗的补正。

本作同封印之剑一样具有支援系统，形成条件完全相同，就是两名特定角色站在一起超过一定回合数之后就会出现“支援”选项，对话之后两人便具有支援效果，支援存在等级概念，最初是C，最高为A，每个角色最多只能进行5次支援对话，每章只能将支援级别提升1级。所以一定要好好利用，在战场中，只要这两名角色站在三格以内，支援效果便会对攻击、命中、回避等等产生修正效果。此外。不要让主力和那些没用的垃圾人物产生支援关系。同理，对于可以产生支援效果的主力，就一定要让他们尽快提升支援的等级。（在战前准备的时候，也可以在尼尔斯那里占卜我方角色的相性关系）

PS：我方军队中具有支援关系的天马三姐妹芙萝莉娜（フロリーナ）、菲欧拉（フィオーラ）、法丽娜（ファリナ）之间存在一特殊技能“三角攻击”，发动方式为让她们三人将一名敌人包围，并由任意一名天马骑士发动普通攻击时出现，此时会出现不同的战斗画面，效果非常悦目，杀伤力也很强。（而且对E篇27章/H篇29章BOSS佩带的防必杀道具具有破解效果）

附表：我方全支援形成一览

当两名可以形成支援效果的角色站在一起时，就会每回合增加相应的支援点数，达到81就可出现C级支援，到161出现B级支援，到241出现A级支援，需要留意的是每名角色最多只能进行五次支援对话。

エリウッド	ヘクトル(72/3)	リン(10/2)	ニニアン(0/5)	マーカス(25/2)	ロウエン(20/2)	ハーケン(25/3)	フィオーラ(0/2)
マーカス	エリウッド(25/2)	マリナス(0/2)	ロウエン(20/3)	イサドラ(15/3)	ハーケン(20/2)		
ロウエン	エリウッド(20/2)	マーカス(20/3)	イサドラ(10/3)	ハーケン(15/3)	レベッカ(5/2)		
レベッカ	ウィル(30/3)	ロウエン(5/2)	セイン(0/2)	ダーツ(35/3)	ルイーズ(0/3)	レイヴァン(0/2)	ニノ(0/3)
ドルカス	バアトル(15/3)	ガイツ(0/3)	オズイン(0/2)	ヴァイダ(0/2)	ファリナ(0/1)		
バアトル	ドルカス(15/3)	レイヴァン(0/1)	カナス(0/2)	カアラ(5/4)	レナート(0/1)		
ヘクトル	エリウッド(72/3)	リン(0/3)	オズイン(20/2)	マシュ　(20/3)	フロリーナ(5/2)	セーラ(15/1)	ファリナ(0/1)
オズイン	ヘクトル(20/2)	マシュ(5/2)	セーラ(10/1)	プリシラ(0/2)	ドルカス(0/2)		
セーラ	ヘクトル(15/1)	マシュ(5/1)	フロリーナ(0/1)	セイン(0/2)	オズイン(10/1)	ルセア(0/2	エルク(2/1)
マシュ	ヘクトル(20/3)	ジャファル(0/1)	ギィ(10/3)	セーラ(5/1)	オズイン(5/2)	ラガルト(0/2)	
ギィ	マシュ(10/3)	ラス(0/4)	カレル(5/3)	プリシラ(0/2)	ルイーズ(0/1)		
マリナス	マーカス(0/2)	ニノ(0/2)	ヴァイダ(0/1)				
エルク	ルイーズ(20/2)	ニノ(0/3)	パント(25/3)	プリシラ(15/3)	セーラ(2/1)		
プリシラ	レイヴァン(20/3)	ルセア(5/2)	エルク(15/3)	オズイン(0/2)	セイン(0/2)	ヒース(0/2)	ギィ(0/2)
リン	エリウッド(10/2)	ヘクトル(0/3)	フロリーナ(76/4)	ラス(15/4)	ケント(20/3)	ウィル(15/3)	ワレス(15/2)
セイン	ケント(30/3)	フィオーラ(0/2)	セ　ラ(0/2)	レベッカ(0/2)	プリシラ(0/2)	ルイーズ(0/1)	イサドラ(0/1)
ケント	リン(20/3)	セイン(30/3)	フィオーラ(0/3)	ファリナ(0/1)	ワレス(15/2)	ヒース(0/2)	
フロリーナ	ヘクトル(5/2)	リン(76/4)	ファリナ(35/3)	フィオーラ(35/4)	ニニアン(0/4)	ニノ(0/2)	セーラ(0/1)
ウィル	リン(15/3)	レベッカ(30/3)	ラス(0/2)	ダ　ツ(20/3)	ワレス(0/2)	レイヴァン(0/1)	
レイヴァン	ルセア(30/3)	プリシラ(20/3)	レベッカ(0/2)	ウィル(0/1)	バアトル(0/1)		
ルセア	レイヴァン(30/3)	プリシラ(5/2)	セーラ(0/2)	レナート(0/2)	カレル(0/1)		
カナス	パント(0/3)	ニノ(0/3)	レナート(0/2)	バアトル(0/2)	ヴァイダ(0/2)		
ダーツ	ファリナ(0/2)	ウィル(20/3)	ガイツ(0/2)	レベッカ(35/3)	カレル(0/2)		
フィオーラ	ファリナ(30/3)	フロリーナ(35/4)	エリウッド(0/2)	ケント(0/3)	セイン(0/2)	パント(10/2)	ガイツ(0/1)
ラガルト	マシュ(0/2)	ニノ(0/2)	イサドラ(0/1)	ジャファル(5/1)	ヒ　ス(0/2)		
ニニアン	エリウッド(0/5)	フロリーナ(0/4)	ホ　クアイ(0/3)				
イサドラ	ラガルト(0/1)	ロウエン(10/3)	マーカス(15/3)	ハーケン(40/4)	ガイツ(0/2)	レナート(0/1)	セイン(0/1)
ヒース	ヴァイダ(0/2)	ラガルト(0/2)	ルイーズ(0/1)	プリシラ(0/2)	ケント(0/2)		
ラス	リン(15/4)	ウィル(0/2)	ギィ(0/4)				
ホークアイ	ニニ (1/0)	エルク(25/3)	カナス(0/3)	ホークアイ(20/3)	フィオーラ(10/2)		
ルイーズ	パント(241/0)	エルク(20/2)	ホークアイ(20/3)	レベッカ(0/3)	ギィ(0/1)	ヒース(0/1)	セイン(0/1)
ハーケン	エリウッド(25/3)	イサドラ(40/4)	ロウエン(15/3)	マーカス(20/2)	ヴァイダ(0/1)		
カレル	ギィ(5/3)	ガイツ(0/2)	カアラ(25/3)	ダーツ(0/2)	ルセア(0/1)		
ニノ	ジャファル(25/3)	エルク(0/3)	フロリーナ(0/2)	マリナス(0/2)	ラガルト(0/2)	カナス(0/3)	レベッカ(0/3)
ジャファル	ニノ(25/3)	マシュー(0/1)	ラガルト(5/1)				
ヴァイダ	ヒース(0/2)	ハーケン(0/1)	カアラ(0/2)	ワレス(0/2)	カナス(0/2)	ドルカス(0/2)	マリナス(0/1)
レナート	バアトル(0/1)	イザドラ(0/1)	ルセア(0/2)	ワレス(0/2)	カナス(0/2)		
ファリナ	ヘクトル(0/1)	フロリーナ(35/3)	フィオーラ(30/3)	ケント(0/1)	ダーツ(0/2)	カアラ(0/2)	ドルカス(0/1)
カアラ	カレル(25/2)	バアトル(5/4)	アリナ(0/2)	ヴァイダ(0/2)			
アン(0/3)	パント(20/3)	ルイーズ(20/3)					
ワレス	リン(15/2)	レナート(0/2)	ウィル(0/2)	ヴァイダ(0/2)	ケント(15/2)		
ガイツ	ドルカス(0/3)	カレル(0/2)	イサドラ(0/2)	フィオーラ(0/1)	ダーツ(0/2)		
パント	ルイーズ(24						

PART4 战斗解说篇

通过一篇一篇的章节，使游戏很快的进行下去，自然是玩家的目的。当然因为敌人和地形的不同，每一章的变化都是非常大的，但是战术基础部分却不会改变，那么，下面就让我为大家谈一点个人战斗经验。

1：于编成画面细心地调整我方出击队员和装备。

出击的单位，一定要依据战斗的地形以及敌人的兵种来选择，如果森林多，那么可以步兵为中心；如果使用斧头的敌人较多，那么剑士应该占战斗的重心；飞行系较多，则要多多使用弓箭手。

2.组成实用的战斗阵型迎击敌人。

我方角色中充当前锋的单位，自然是攻守俱佳，且拥有高HP的角色；而守备较低HP较少的远程攻击和回复系角色则把守后方，前锋的任务自然是建立起坚固的障壁，然后通过直接间接等多种攻击手段将敌人迅速击破，乘胜追击。

适合充当前锋的角色：重甲骑士系、海贼系、战士系、佣兵系、龙骑士等。

适合充当后卫的角色：弓手、游牧民、魔法师、修女、司祭、诗人、盗贼等等。

3.诱敌深入，集中攻击。

对于强力敌人和数量较多的敌人军队，贸然攻击明显是不理智的做法，适当的做法是先查看敌人的移动范围和攻击范围，找出他们之间的移动距离和攻击范围差值，利用我方守备和生命比较高的角色将之引出，分散敌人兵力，然后全军突击。各个击破。

对于强大的BOSS级角色，初期的我军几乎只能承受住他们的一下攻击，为了避免在最后的时刻失败，当然要合理利用我方诸如诗人舞娘的再动技能，骑士的再移动技能，和"救出"指令等等，合理的方式是：辅助→攻击→救出→回复→攻击.在游戏前期，这样的做法是相当有必要的，记住这些哦。

4.抓住漏洞，一捅到底。

面对敌军，他们的战斗单位组成也是多种多样，那么，在我方行动的时候就要乘人之危，毫不留情地攻击！比如敌人的弓箭手就可以利用他们无法直接攻击而轻松KO，敌人的法师部队也可以利用攻击高的角色一击秒杀，对付飞行系则用弓手，而骑士、重甲等特殊职业更有对付他们的特殊效果武器，不要客气，狠狠地让敌人见识玩家的厉害吧！（笑）

活用物品

1.大幅变更的输送队系统。

比起前作来，本作的输送队系统发生了很大的变化，首先他作为一个基本的单位出现在战场上，并且可以升级和转职，而如果能保证他顺利生存一章的话，本章结束后他的等级就会得到提升，提升到20级后就可以转职为马车到处跑了^^，我方对他的顾虑也可以降低了。但是要记住，LV20之前他还是帐篷，无法行动哦~.输送队出击的场合，无论是交换物品和购物都会很方便，尤其是在有隐藏商店的章节，一定要把输送队派出来，切记！

2.掉落，盗取，得到贵重的物品！

本作的新要素之一，就是加入了"掉落物品".他们在敌人的装备栏里呈绿色，只要将这名敌人打倒，那么这些道具便会为我方所得.而合理使用盗贼盗取敌人身上的物品也是战斗中不可或缺的一环，很多贵重物品都是这样偷来的哦！（同时，也要小心敌人的盗贼盗取我方的物品和抢走我方的宝箱）

PART5 地图的设施

村（红色的民家、遗迹）：访问这些地方，一般都能得到收获，可能是金钱，可能是道具，也可能是一些建议，或是说得某些新的伙伴，需要小心的是，必须赶在敌人山贼袭击他们之前访问，不然被破坏后就无法访问了。

武器屋：购买装备的地方，可以买到各种武器，是战场上不可缺少的存在。

道具屋：魔道书、杖、道具的贩卖地点，与武器店不同的是这里贩卖的物品范围较宽。

秘密商店：隐藏在地图上的神秘商店，必须持有“会员卡”（メンバーカード）方可进入，出售的是很多珍贵道具和装备。会员卡的入手方法是从“龙之门”一章的敌人盗贼手中盗取。HARD模式下进入隐藏商店时，建议佩带“魔封じの者”一章从敌BOSS手上偷到的半价卡（シルバーカード）

隐藏商店分布：

1.“龙之门”右下角的树。
2.“龙之门”王座左五格，下三格。
3.“二つの绊”左上角那块很显眼的地板。
4.“四牙袭来”狂犬路线:BOSS出现的位置下方岛屿的树丛中。
5.“四牙袭来”白狼路线:BOSS出现位置左方树丛中的空格。
6."悠久の黄砂"最下方被城墙围住的空地中的右下一格，需要使用传送杖进入。
7.“背水の战い”中最右上方树丛中的空格。

宝箱：盗贼和使用特定钥匙的角色可以打开，装有武器或道具。

门：被锁住的门，需要使用特定的钥匙或让盗贼来打开。

古木：可以打碎作为通路。

坏了的墙壁：将之耐久值削减到零后即可通过。

据点：过版需要占领的地点，一般拥有很高的补正效果。

炮台：远程炮台，可以发射远程弓箭，分几种类型，弓箭手可以操纵并可移动，但是不能遇到任何地形，遇到便无法移动。

此外，某些章节是黑夜或被大雾/大雨笼罩，在这些章节增加可视距离的方法有：

1.使用照明杖。
2.派遣盗贼出击。
3.使用火把。

斗技场：利用金钱作为赌注，并让角色参与战斗的地方，可以利用这里锻炼我方角色和赚取金钱，但是与普通战斗相同，一旦我方角色战败，便作为战死处理。

斗技场必胜方法

基本规则：1.胜利取得双倍赌金，失败的话赌金消失。
2.失败的场合，角色会死亡。
3.不用装备武器，斗技场会自动给角色分配低级武器。
4.战斗中按B键便可退出，但要本回合结

束后才行。

技巧1：以赌金的多少来判断敌人的强弱，最基本的，赌金越高，敌人越强大，一般700以下都不是大问题，超过700就一定要小心了，不放心就按B键退出吧。

技巧2：合理计算，进入战斗后，观察敌我的攻击速度，如果遇到敌人可对我方造成两次攻击的情况，毫不犹豫地退出吧；而一旦局势对我方不利的话也要立刻退出！不要存在任何侥幸心理，要知道，重打一次不要紧，死一个人是最不划算的。（参考条件：我方角色残余HP已经不足承受攻击，或敌人有一定必杀发动几率）

技巧3：利用支援补正，角色间最多是可以进行5次支援的，如果将这五次全部发挥到斗技场上，辅助效果是明显的。

技巧4：在查看到敌人的职业的画面里，按四键RESET（START+SELECT+A+B），中断再开，便可退回地图画面。（此法可用来回避剑圣、狂战士等强力角色）

技巧5：当我方的舞娘可以使用"腕轮"进行辅助时，那么这里会有一个非常好用的BUG——无限祝福大法！

诗人和舞娘的专用装备"腕轮"介绍：

ニニスの守护：一回合内，增加我方单体的物理防御力和魔法防御力

ファーラの力：一回合内，增加我方单体的物理攻击力和魔法攻击力（入手地点："活生生的传说"）

トォルの怒り：一回合内，增加我方单体的必杀率（入手地点："诀别之夜"）

セチの祈り：　一回合内，增加我方单体的回避率（入手地点："背水一战"）

这里要向大家说明的是，只要我方角色在附带任何状态（包括腕轮的祝福状态和异常状态）下被"救出"，那么下一回合将之放下后，玩家会发现这个状态并没有消失或减少！比如在祝福状态，只要让舞娘或诗人令之再动一次，便可让该角色在祝福状态下挑战斗技场，胜利后再让一名角色把他"救出"，下回合再"再动"，然后又挑战斗技场，又救出……

总的来说，"斗技场无敌大法"可以简单的归纳为下：

首先让我方的诗人或舞娘对需要进入斗技场的角色使用"ニニスの守护"（增加10点防御），之后令该名角色挑战斗技场，轻松取胜（加了10点防，不轻松才怪）后，让一名角色将他"救出"，下回合将他"放下"，然后用诗人或舞娘让他"再动"，之后再挑战，再救出…………

这样的话，在妮丽安刚刚习得ニニスの守护那章，便可以将我方主力角色几乎全练至封顶了……－ －。



PART6 其他

通关后的奖励

1.音乐欣赏模式，可以欣赏游戏中所有听过的音乐。
2.HARD模式，以及全新的海克特鲁篇。
3.观看已经触发的所有支援对话。
4.观看上次通关的最高评价值。

关于"烈火之剑"与"封印之剑"的通信

1.在A机插入"烈火之剑"，B机插入"封印之剑"
2.连接好对战线
3.打开A机
4.按住SELECT和START打开B机
5.A机选择"与封印之剑通信"

通信成功后，如果你的"封印之剑"里存有通关记录，那么读取后可以跳过琳篇，直接玩艾利乌德篇。同时会追加新的剧情，（ENDING十五年后，幼年的罗伊与莉丽娜的见面，塞菲鲁与龙族亚安的初会）以及追加的CG图片和音乐。

PART 7　里技，BUG

随心所欲控制角色成长与战斗状况/乱数与凹点（感谢友人小岩君的大力支持）。

什么是乱数？

游戏中有很多的随机事件，如攻击时是否命中、升级时能力的成长。为了判定这些事件的结果，系统产生一些随机数进行判断，这些随机数就是乱数，而存放多个乱数的地方就是乱数表。

《烈火》的特别之处在于，存盘时乱数表会写入记录文件。也就是说，两次提取同一个记录文件，只要操作一样，最终的结果也是一样的（有少数原因不明的特例，但影响不大）。

用乱数判定随机事件的方法：

由于游戏中的随机事件都是有发生率的，判定时就是用这个发生率和乱数做比较，来决定这个随机事件的结果。例如一次攻击的命中率是50%，如果对应的乱数是40，则命中；如果对应的乱数是60，则MISS。再如某角色的HP成长率是60%，如果长级对应的乱数是55，则HP成长；如果乱数是70，则HP不成长。

关于乱数的消耗

攻击时判定是否命中（即使命中率是100%或0%也要判定）消耗2个数，判定必杀消耗一个，瞬杀消耗一个。要注意的是，这些过程是在之前的结果是"是"时才会判定。例如攻击一个敌人，MISS的话就不会判定是否必杀（消耗2乱数），命中的话才会判定必杀（总共消耗3个乱数），刺客在出必杀的情况下才判定是否瞬杀（总共消耗4个乱数）。

升级时消耗7个乱数，顺序为HP、力、技、速、防、魔防、运，注意这个次序。

移动时的乱数消耗下文具体说明。

其他消耗乱数的事件由于比较复杂而且难以控制，意义也不大，就略去了。

具体测乱数的方法和简单的应用

现在还没有方法能测出《烈火》中乱数的具体数字，但可以通过分析角色的移动路线来测试出当前要消耗的乱数所属的范围，是在0～49之间（以下简称小）还是在50～99之间（以下简称大）。以下用例子来具体说明。

下面是瑞贝卡mm做的示范。

先将移动路线绕成如图1所示。此时再将光标向右移一格，随着消耗乱数的大小不同，会出现以下几种情况：


图2


图3

1.如图2所示：此时消耗一个乱数，此乱数为大（在50～99之间）；

2.如图3所示：此时消耗两个乱数，依次为小、大；

3.如图4所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、大；

4.如图5所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、小。

注意：测试时移动路线不能受敌人和地形的影响。至于向其他方向测试也是可以的，类推即可。

假设一个马上要升级的角色所有能力的成长率都是50%。此时用上面的方法测乱数，测出的结果依次为图2、图2、图3、图4、图5。则这一串乱数为大、大、小、大、小、小、大、小、小、小（记在纸上比较好）。此时RESET，读取中断。因为没有行动，乱数表的变化不写入记录文件，所以乱数表的状态恢复为测试前。


图4


图5


图6

此时让那个要长级的角色使用杖同伴加血（不消耗乱数）而长级，则升级是判定是否加能力的乱数为大、大、小、大、小、小、大，对应的能力依次是HP、力、技、速、防、魔防、运，此次升级成长的能力是技、防和魔防。

如果让此角色一击杀死一个敌人来升级（消耗三个乱数），则乱数表中的大、大用来判定是否，小用来判定是否出必杀，大、小、小、大、小、小、小这一串乱数用来判定升级时的能力成长，此次升级成长的能力为力、技、防、魔防和运。

如果对测得的乱数不满意，可以用移动路线的方法来消耗乱数，直到满意为止。

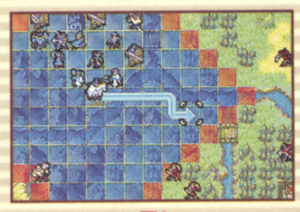
用这种方法可以使成长率在50%以上的能力在升级时肯定成长，而成长率在50%以下的能力用此法也可以使成长率翻倍。

乱数控制不只能用在升级时，也可以用来调整命中、必杀等。由于瞬杀率固定是50%，如果利用告必杀率的武器和支援将必杀率提高到50%以上，通过控制乱数就能实现100%瞬杀。

因为测试时不能有敌人和地形的干扰，而且移动力越高一次测试可测得的乱数越多，所以无视地形的飞行单位自然是最好的测试员。下面所说的游戏中最长用、最快捷的方法。

飞马芙萝丽娜mm是最早加入的飞行单位，现在就让她为我们来示范。


图7


图8

现将移动路线绕成如图6示。此时再将光标向右移一格，随着消耗乱数的大小不同，会出现以下几种情况：

1.如图7所示：此时消耗一个乱数，此乱数为大；

2.如图8所示：此时消耗两个乱数，依次为小、大；

3.如图9所示：此时消耗三个乱数，依次为小、小、大；

4.如图10所示：此时消耗四个乱数，依次为小、小、小、大；

5.如图11所示：此时消耗五个乱数，依次为小、小、小、小、大；

6.如图12所示：此时消耗五个乱数，依次为小、小、小、小、小；

转职后，由于移动力的增加，一次能测得的乱数更多，效率更高。

注：如果没有一些计算机原理知识的话，乱数的理论部分会比较难理解，所以这部分以实际应用为主，基本放弃系统的理论说明。烈火之剑和封印之剑的乱数预测方法基本相同，要注意的是封印没有瞬杀。

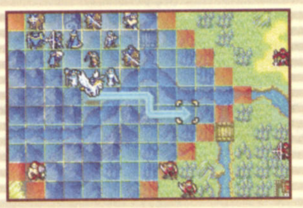

图9


图10


图11


图12

BUG，控制敌人

首先，我方行动回合，在地图上铺设一个地雷（フレイボム），当敌方行动时，如果他踏上这块地雷的瞬间RESET，那么中断开始后，就可以操纵这名敌人。原理上来说这个BUG并没什么用，但是在“牵不到的手，传达不到的心”一章中，可以利用这个BUG，把还是敌人的飞龙统帅维达（ヴァイダ）手上那把投枪和敌人的暗魔道士的可以掉落的月光魔法交换，那么这把枪便可以归我方使用（因为剧情的关系，这把枪附带很强的能力加成的，所以非常实用）。

全部地雷的获得地点和方法

13章/村访问（右）、16章/3NPC只留一个生存、21章/ヒース携带、26章外传/LV14的敌人海贼（偷窃得到）、27章/LV8的敌人勇者（偷窃得到）。

章节攻略部分

PART1　攻略前的提要

分支

本作与前几作的不同是加入了大量的分支和外传，而将他们的出现方式摸清楚也是一个玩家必须做到的哦，下面让我为大家介绍。

(1) 外传部分

外传几乎都是共通的，但是第7章外传“黑之影”只对应琳篇，19章异传“时间的狭缝”和32章外传“生存的价值”都只对应海克特鲁篇。

7章外传“黑之影”：15回合内过版，并选择“进入外传”（下同），很轻松就可以达成。

13章外传“旅行商人马利纳斯”、12章访问地图左上角村落，得到马利纳斯（マリナス）遗失的火把。

16/17章外传“港镇巴顿”：NPC一人以上生存，进攻速度稍微快点便可。

18章外传“封魔者”：15回合之内过版，因为地图视觉范围有限，所以行动迅速的同时也要小心敌人的埋伏。

19章异传“时间的狭缝”：琳篇中尼尔斯的等级要提升到7以上，并且在海克特鲁篇的“封魔者”一章中打倒封魔者。(他只要受到攻击，下回合就会撤退)

22章外传“被创造的生命”：说得霍克安（ホークアイ），而且本章获得的经验值要达到700点以上。所以必须尽快使用飞行单位将潘特从敌人堆里拉出来。

26章外传“诀别之夜”：妮诺（ニノ）和加法尔（ジャファル）全部生存，并完成对话事件。谨慎的保护两人便可。

29章外传“战前准备”：无条件。但是在海克特鲁篇本章可以收到一名特殊角色。

32章外传“生存的价值”：20回合内过版。

(2)艾利乌德篇23章“四牙袭来”（海克特鲁篇24章）的分支。

在“四牙袭来”开始时，随着我方三名领主的等级数的变化，BOSS也会发生变化，三人的LV合计在49以下，那么本章是白狼路线，BOSS为白狼罗伊德；如果在50以上，那么本章为狂犬路线，BOSS为狂犬莱纳斯。同时，如果走的白狼线，那么“命运的齿轮”一章的BOSS就是狂犬，如果走的狂犬线，BOSS就是白狼。

(3)艾利乌德篇25章“暗夜中的白花“的分支。

“使用导之指轮转职的角色”与“使用英雄之证转职的角色”的等级合计相比，如果前者高，那么进入BOSS为司祭凯尼斯（ケネス）的路线，如果后者高，则进入BOSS为刺客久尔梅(ジュルメ），这两章是完全不同的。

序章　草原的少女

胜利条件：据点制压；

MAP分析：最初的战斗地图，自然没什么难度，而且地表都是平地，也不用考虑地形效果，没有什么需要特别注明的地方，按照指示制压据点就好了，新手可以在本章熟悉一下基本操作。

攻略要点：学会移动和攻击等基本的战斗方法。

这一章其实还算比较重要的哦^^，新手可以在这里学到移动和攻击的基本方法，同时各种状态也会恰到好处地说明给玩家，掌握一切好，那么按照指示打倒BOSS，制压据点过版吧。

一章　命运的脚步声



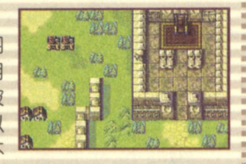
胜利条件：敌全灭；最大出击数：3人；加入同伴：塞因、肯特；

MAP分析：地图上的森林比较多，好好地利用地形效果吧。至于敌人……真的很菜，迅速地解决就可以了。

攻略要点：理解和熟练运用武器相克和地形效果；

战斗开始时，塞因会运用不同武器演示武器相克和地形效果的重要性，说明结束后就可以自由战斗了，利用持剑的单位解决地图下方的山贼吧，BOSS的攻击略有提高，但是围殴仍然可以将之轻松解决。

二章　精灵之剑



胜利条件：敌全灭；最大出击数：3人。

MAP分析：拥有"坏掉的墙壁"的新地图的章节登场了，站在地图的山寨上，可以利用地形效果辅助战斗而且可以恢复生命，攻击被破坏了的墙壁，将它的耐久度削减到0就可以通过了，地形的概念也是初次登场，骑马系不能越过山这一点要注意哦。

事件：过版后，精灵之剑マーニ・カティ入手。

攻略要点：　打倒敌人前进，破坏拦路的墙壁。

首先利用森林里的山寨前进，将敌人全数消灭，之后破坏墙壁，进入祭坛，祭坛中的柱子拥有很高的地形效果附加需要留心，站在柱子上与敌人作战，与BOSS作战，利用枪克剑的法则，三人一气攻击将BOSS打倒。

三章　细小的佣兵团



胜利条件：敌全灭；最大出击数：4人；加入伙伴：芙萝莉娜，威尔。

MAP分析：到这版，在地图上的移动已经不会受到系统的限制了，首先，本章中武器店首次出场(不过也没卖什么好东西-_-b)，访问村庄可以得到2000G，可以在武器屋适当整理一下装备，要注意每个人最多只能持有5件物品，进武器屋之前请先确认好。

发生事件：访问村庄可以让威尔加入。

攻略要点：这次的战斗地图变大了，活动的范围也变的更加广泛；可以将两骑士配置在右下方的森林中，稳扎稳打步步为营，同时威尔也可以在后方利用间接攻击获得一些经验值。同时也要照顾到他，不要让他受到敌人的直接攻击，有效率的作战吧。

四章　在生存的阴影下



人谨慎作战吧，还有一点切记的是左边的墙壁是可以打破的，一定要用威尔在敌人打破墙壁之前将墙壁外的敌人射死，但是墙壁的耐久并不是很高，所以要抓紧时间，一气击破之。

发生事件：让琳与多鲁卡斯交谈可以将他说得，多鲁卡斯与娜塔丽有对话。

攻略要点：建立坚固的防卫措施，打倒敌人的首领。

敌人最开始数量很多，把守住据点才是战斗的基本，同时，利用武器相性有效率地与敌人作战，尽快地削减他们的数量，之后抓紧剩余的时间打倒敌BOSS。防守方面，两名骑士把守正面入口并装备剑，因为山贼都是用斧的，利用相性做出连续攻击，如果HP被削减了，一定要使用回复剂，在左侧敌人破坏墙壁之前要用威尔干掉他们，右边的入口可以让琳把守，两名骑士将正面的敌人消灭得差不多后就可以向下方突击，配合琳一气干掉敌BOSS。同时不要忘记使用特效武器和利用地形效果。

五章 穿越国境



胜利条件:敌人全灭;最大出击数:6人;加入伙伴:艾尔克(エルク),塞拉(セーラ)。

MAP分析:地图基本上都是森林所覆盖,移动起来也比较麻烦,而骑士们则要尽量选择没有森林的道路移动哦,综合利用山和树林与敌人作战,地形效果同时也能起一定作用。

攻略要点:利用地形效果和魔法战斗.理解魔法师的作用。

因为森林太多的关系,骑马部队只能从地图北方平地进入,而敌人大多是在森林里的,不过也没什么关系...他们的实力对我方基本无法构成任何威胁.而BOSS呢,虽然攻击很高,但是他傻到连移动都不会移动的地步,再加上魔防又是低得一塌糊涂.所以用魔法师可以轻松的把他给打倒,同时入手大量经验。

六章 值得骄傲的血统



胜利条件:解除三个机关,最大出击数:8人,加入伙伴:莱斯(ラス)、马修(マシュー)。

MAP分析:将三个机关解除便是过版的目的,而解除机关需要盗贼或从村庄得到的钥匙,只要符合以上两个条件,进入城中站在机关上便可解开;解除之后会出现新的敌人;也有宝箱,里边有贵重的宝物,不要忘记取得哦。

入手道具:村庄访问:とびらのかぎ,村庄访问莱斯加入。宝箱:天使之衣、破甲剑(アーマーキラー)。

攻略要点:将部队一分为二作战。

为了在尽量少的回合数内解除全部机关,必须将部分分为两部分,马修负责打开上方的机关,两骑士取得钥匙后则去解除下方机关;莱斯则配合琳消灭敌人为马修扫清道路,等待BOSS出现后,使用破甲剑或精灵之剑瞬杀,过版。

七章 旅行的姐弟



胜利条件:BOSS击破,最大出击数:8人。

加入伙伴:露塞亚(ルセア),尼尔斯(ニルス)。

MAP分析:我方出击地点与BOSS所在被高山所阻挡,只有迂回前进了,利用道路上的地形效果有效地与敌人作战吧,左方的桥过去便是山,骑士系是无法通过的.而为了进入外传,也必须要抓紧时间。

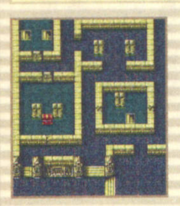
入手道具:村庄访问—圣水(せいすい)。

攻略要点:小心暗魔法师的魔法。

敌人的黑暗魔法,比起火焰或光命中率要低,但是威力却要高一点,魔法防御低的角色自然会受到不轻的伤害,对于我方魔防低的角色,就利用高攻击武器将他们秒杀,不给他们反击的机会吧.最初,在村庄附近敌人配置有山贼,所以必须尽快访问否则会被破坏,同时也要把山贼尽快打倒,比较好的方法是活用骑兵的高移动力,将山贼引诱进我方的攻击范围内,击破后快速通过桥,将其余敌人消灭.BOSS也是暗魔道,利用属性相克原理,使用路塞亚与之交战是最好的方法,同时也可让魔防高的芙萝莉娜辅助一下攻击。

注意:本章必须在15回合内通过,这样才能进入外传.

七章外传 黑之影



胜利条件:敌全灭,最大出击数:10人。MAP分析:本章只能让一个单位通过的狭窄道路实在是太多了。为了避免与敌人在行军中卡住而交战,所以也将部队分开吧,一对一的战斗也足够料理他们的了,对于可以跨越墙壁的阻隔间接攻击的敌人,一定要优先击破。

入手道具:宝箱—ハンマ (破甲锤)。

攻略要点:将敌人一个一个击破,谨慎的前进。

将部队分为三支,使行军便将敌人击破,不必担心实力不足的问题,活用诗人的"演奏",让盗贼迅速打开宝箱(虽然不是什么好东西),原因是敌人也有盗贼,也会去偷盗宝物的,而诗人的再行动能力,可为我方取得先机,大幅度缩短战斗时间;右边站有魔道士的小房间会陆续出现敌人的士兵增援,可以利用法师或弓手击破,但他们也会破坏墙壁哦.将敌人消灭得七七八八后,到BOSS处差不多也应该合流了,而与BOSS交战前,一定要小心BOSS两边的楼梯口也是会出现暗魔道士增援的,所以要么将楼梯口堵住,要么就使用魔防高的角色与BOSS打斗。

八章 谋略的旋涡



胜利条件:敌全灭,最大出击数:8人。

MAP分析:本章地图上对我方最大的威胁便是弓箭炮台,他会专挑我方的修女、诗人这种防御低的角色攻击,而在敌人的炮台的剩余弓箭数还有的情况下,我方的弓手一样可以操纵它。

入手道具:村—ランスバスタ。

发生事件:马修出击不能。

攻略要点:夺取特殊的反规则武器和炮台,积极的前进。

炮台的攻击范围的确惊人,但攻击力并不是很高,何况我们有更好的对付方法,即让诗人站在它的攻击范围内的森林中,因为地形效果加成它是绝对无法命中的.这样我方就可以迅速的把它夺取下来,再令我方的弓手操纵之.BOSS附近的敌人都持有反规则武器,对付方法也是很简单的,枪被剑克(就是与一般的规则相反)。战斗之前确认一下敌人的武器便可.另外要小心敌人增援部队。

九章 悲哀的再会



胜利条件:城门制压;最大出击数:10人。加入伙伴:瓦雷斯(ワレス)。

MAP分析:第三回合开始出现浓雾,必须利用村庄里取得的火把照亮道路,而盗贼较远的视线也要多加利用。

发生事件:瓦雷斯自动使用骑士勋章转职,第三回合出现浓雾。

攻略要点:留意浓雾中陆续出现的敌人增援。

本章三回合开始我方的视线会变的非常狭窄,敌人的增援还会陆续出现,注意防守.留意地图北方(雾前),有两个狭窄的通路非常适合阻挡敌人,对于喜欢稳扎稳打的玩家,可以堵住这两个地方,等待敌人的到来,再一个一个击破之,而我方新加入的将军瓦雷斯也是真正的肉盾,就现在来说攻防都是很优秀的,活用吧.有信心的玩家也可以尝试堵住上方从右边突击.BOSS是圣骑士,能力对现在的我方来说还比较强力,而他同时持有间接攻击的武器.可以使用魔法,精灵之剑,以及"救出大法"等迅速的将他打倒。

十章 遥远的草原

胜利条件:城门制压;最大出击数;13人。

MAP分析:嗯...第一部最后一章了呢.本章的地形效果也是最复杂的,山川、森林,还有定时的降雨也会大幅度削减所有角色的移动力,访问村庄可以得到贵重的力量戒指,赶紧使用了吧,这些东西是不会保留到下一部的.而武器店也有强力武器出售。

入手道具:村—エナジ リング。

发生事件:3-4,8-9,15-16,20-21,25-26,31-32回合有降雨。

攻略要点:将降雨的不利因素计算在内作战。

最后一章,敌人的实力也比以前要强一点,在突击作战的同时,降雨对双方来说都是个大麻烦,骑兵的移动力因此会被削减到很低的程度。

为了守护村庄,必须快速干掉山贼,最好的方法是让飞马救出装备剑的单位,这样可以迅速的解决这个麻烦.BOSS是上级职业,装备的又是银枪,间接攻击几乎行不通,琳虽然持有特效的精灵之剑,但是对方的攻击太高了,很容易被打倒,比较稳妥的方法是让我方的将军到武器店购入破甲枪(つらぬきのやり),这样可以很快地削减BOSS的HP,也比较安全。另外,本章结束之前一定要把所有的可以增加能力的道具使用完毕,不然到下一部是不会保留的.如果玩家已经通关过一次,准备玩海克特鲁篇,那么也必须要把尼尔斯练LV7以上,这样才能保证19章异传的顺利进入。

艾利乌德篇

十一章 旅行开始

胜利条件:城门制压;最大出击数:13人.

胜利条件:制压村长家的门;最大出击数:4人;加入伙伴:艾利乌德(エリウッド)、马卡斯(マーカス)、罗威(ロウエン)、瑞贝卡(レベッカ)、海德尔(バアトル)、、多鲁卡斯(ドルカス)。

MAP分析:艾篇的第一章,目的为占领村庄,因为没有拿杖的回复角

色，所以受伤后就使用回复剂或在山寨上待机吧，其他方面没什么需要小心的，按照老路数来便可。

发生事件：瑞贝卡（レベッカ）生存的话，过版加入。

入手道具-访问村庄：龙之盾(竜のたて)。

攻略要点：让艾利乌德的等级上升为最优先目标！

最初一章其实谈不上什么难度，这里最优先的目标是让今后每章必强制出场的主人公成长起来，早早的抓紧对他的培养，对今后的攻略只有益无害。建议将罗威的铁剑交给艾利乌德，因为艾利乌德初期装备的王家剑(レイピア)是很珍贵的，整个游戏也没几把。然后让他多获得点经验吧，BOSS能力就当时来说还比较强，而又占据了有利地形，间接攻击伤害又不是很大。不妨就一点一点的磨他的HP，或者用马卡斯也可……不过经验值就没戏了。

入手道具：村-エナジーリング。

发生事件：3-4，8-9，15-16，20-21，25-26，31-32回合有降雨。

攻略要点：将降雨的不利因素计算在内作战。

最后一章，敌人的实力也比以前要强一点，在突击作战的同时，降雨对双方来说都是个大麻烦，骑兵的移动力因此会被削减到很低的程度。

为了守护村庄，必须快速干掉山贼，最好的方法是让飞马救出装备剑的单位，这样可以迅速的解决这个麻烦。BOSS是上级职业，装备的又是银枪，间接攻击几乎行不通，琳虽然持有特效的精灵之剑，但是对方的攻击太高了，很容易被打倒，比较稳妥的方法是让我方的将军到武器店购入破甲枪



(つらぬきのやり)，这样可以很快的削减BOSS的HP，也比较安全。另外，本章结束之前一定要把所有的可以增加能力的道具使用完毕，不然到下一部是不会保留的。如果玩家已经通关过一次，准备玩海克特鲁篇，那么也必须要把尼尔斯练LV7以上，这样才能保证19章异传的顺利进入。

十二章 比翼之友



胜利条件：敌全灭；加入伙伴：海克特鲁(ヘクトル)、奥森（オズイン）。

MAP分析：山和森林较多，移动比较受阻的一章，主战场被高山包围。敌人数目众多，上方海克特鲁的增援出现后敌人便会主动出击；我方刚开始的出场地点附近有村庄，不要忘记访问。

入手道具：秘传之书。

发生事件：艾利乌德和海克特鲁有对话。

攻略要点：敌人数目职业繁多，比较棘手，所以本章在武器相克方面我方也不能占到制高点，但快速的攻击以及两主角的尽快合流，合理击破其余敌人和BOSS，开始时，艾利乌德方要快速占领中间通路下方的山寨，这样可以应付敌人的第一拨攻击，并可乘胜追击，海克特鲁方出现后，最好是把海德尔的铁斧交给他，他身上的狼牙斧（ヴォルフバイル）也是很珍贵的武器，而至于BOSS，合力便可轻易搞定。

十三章 寻求真实



胜利条件：制压城门；加入伙伴：塞拉（セーラ）、马修(マシュー)，凯（ギイ）。

MAP分析：有两个村庄，又有两条作战路线可选，敌军大部分都集中在下方，而砍倒古木访问左边村庄可以让骑士这种高移动力去完成。

入手道具：火把（左边村庄）、地雷（右边村庄）。

发生事件：使用马修可以说得凯。访问左上方村庄可以进入外传。

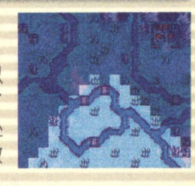
攻略要点：在山贼破坏村庄前急速访问。

敌人增援出现的山贼，行动的目标就是破坏村庄，第四回合就会破坏右边的村庄，第十回合左边村庄也会跟着被破坏，抓紧了，提前访问村庄，尤其是左上的影响到外传的进入。其中也要打倒古木什么的，另外说得凯的时候，一定要小心不能进入他的攻击范围，（因为他装备了必杀几率高的必杀剑）最好是把马修放在他正好攻击不到的地方，下回合冲上去说得。

十三章外传 旅行商人马利纳斯

胜利条件：保护NPC马利纳斯七回合生存；加入伙伴：马利纳斯(マリナス)。

MAP分析：艾利乌德篇首个视线不全的地图，黑夜中的作战导致可视范围很低，一般的单位只能看到周围五格范围，盗贼为十格，同时要多多利用火把，而地图上的古木也很多，敌人也会利用古木建筑道路攻击我方，进军时一定要小心哦。



入手道具：村庄-5000G。

攻略要点：胜利条件是保卫马利纳斯，可以直接将通路堵住，撑过七个回合就行，如果为了经验值，那么就让主力们从上方突击到BOSS处吧，上、左、右下三个方向都会出现敌人，加上敌人的弓手，不留意的话很容易让马利纳斯被击破，所以对付弓手要接近后秒杀，对付山贼则要装备剑系武器，在一次攻击内打倒，将威胁NPC的敌人消灭干净后如果还有剩余时间，就可以向BOSS的方向突击了，还是好好的使用火把吧，反正将来也用不到几次。而右上方的村庄，建议让马卡斯去访问，这样比较稳妥，而且他的移动速度很快。

十四章 蠢蠢欲动的家伙们



胜利条件：敌全灭；加入伙伴：艾尔克（エルク）、普莉茜拉（プリシラ）。

MAP分析：广阔的平地，加上敌军又有很多高移动力的骑士，所以本章要摆好阵型，让修女弓手等支援角色站在后方，然后赶在下方出现的海贼破坏村庄前访问，将普莉茜拉收为同伴。

发生事件：塞拉说得艾尔克后，访问下方村庄可以收到普莉茜拉；之后艾尔克与她也有对话。只要艾尔克生存，下方村庄不被破坏，即使不访问，普莉茜拉过版后一样会加入。5-7回合会降雨。

入手道具：村庄-てつの大剣(铁之大剑)。

攻略要点：上方要救助孤军奋战的艾尔克，下方要访问村庄，还要和敌人骑士团交战，要做的事很多呢，所以每一步都要小心谨慎，首先，在一回合之内击破敌人离我方最近的初期部队，然后塞拉说得艾尔克，艾利乌德去救援下方村庄；然后合流，一步一步的向左移动，引蛇出洞。摆好阵型，只待时机到来时大伙一起上，特效武器加上魔法在一回合内搞定敌人大部队问题应该不大。

十五章 吉亚蓝的公女

胜利条件：城门制压；加入伙伴：琳（リン）、塞因（セイン）、肯特(ケント)、芙萝莉娜（フロリーナ）、威尔（ウィル）。



MAP分析：主战场是中央的森林，利用森林的地形效果与敌人周旋吧。而武器屋和道具屋的出售品种也是很丰富的哦，为了今后的战斗，多补充一下军备吧。

入手道具：村庄1-赤之宝玉；村庄2-破甲枪(つらぬきのやり)。

发生事件：艾利乌德、海克特鲁，以及所有在第一部出现过的角色都与琳有对话。如果是继承琳篇的记录，那么根据资产评价的不同，琳身上会携带不同的宝玉（如果是直接玩的第二或第三部则没有）。

攻略要点：同14章一样，地图广大，进军自然要摆好阵型，同时还要做好迎接敌人增援的准备。

琳他们首先要击破左边出现的敌人佣兵，访问村庄后快速和艾利乌德军合流，记得给琳配把剑，她的专用武器在整个游戏里只能拿到一把，在等待琳合流的同时，艾利乌德军要做的也有访问村庄，靠近敌人大部队，并以装备枪和剑的伙伴作为战斗主力突击，同时留意敌人弓手能否伤害到我方的飞马骑士，（如果在琳篇好好培养了他们，本章的难度就会下降很多）在交战一段时间后，离我方较近的山附近会出现山贼增援，他们会袭击我方的输送队，建议让剑士或法师在那里等待，出现之后立刻消灭，10-13回合，我方初期位置上边会出现敌人骑兵增援，需要留意，同样可利用使斧的同伴迅速消灭。至于BOSS……真的很弱，随便挑个主角使用特效武器一回合即可搞定。

十六章 神秘的行踪

胜利条件：王座制压，加入角色：雷万（レイヴァン）、露塞亚(ルセア)。

MAP分析：艾利乌德篇最初的城内战，城内的宝箱数目很多，一定要让马修出击，其次，中间的牢房在第七回合会自动打开，必须加快进攻速度。

入手道具：宝箱－アンロック（开门杖）、骑士的勋章、英雄之证、ぎんの剑(银剑)。

发生事件：第七回合牢门打开，用普莉茜拉可以说得雷万，雷万可以说得路塞亚，同盟军只要有一人生存，就可以进入外传，依据生存的同盟军数目，过版后会得到不同的宝物：1人－地雷；2人－光之结界；3人－红之宝玉。

攻略要点：抓紧时间，说得雷万和路塞亚，并保护好同盟军。

因为第七回合牢房门就会打开，同盟军就会开始向着城门移动，为了确保他们的通路安全，首先以骑兵系作为前锋突击，扫清道路，之后说得雷万，所以普莉茜拉也必须跟上一线。地图左下方会出现敌人增援，对于他们，可以让多鲁卡斯和海德尔使用斧头在一回合内击破。地图中间的小房间会出现敌人的暗魔道士增援，这家伙又可以跨越墙壁的阻隔攻击我方，只要尽快说得路塞亚，便可利用属性相克轻松击破，王座附近的重甲骑士，可以引诱出来持效武器伺候，而BOSS也是将军，那么就用三主角上吧，瞬杀之过版。注意一定要保护好同盟军的安全，十六章外传是非常重要的。

十六章外传 港镇巴顿



胜利条件：与BOSS狂战士交谈。(切记不能攻击）加入角色：卡那斯（カナス）。

MAP分析：村庄，同时拥有斗技场，本章最完美的通关法是访问所有村庄，解决能解决的敌人，在斗技场培养伙伴，所以要好好利用地形，这将是一场激战。

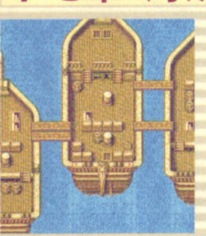
入手道具：村－ランスバスタ（斗枪剑）、短弓、スリープ(催眠杖)、デビルアクス(恶魔之斧)。

发生事件：特定区域侵入，敌人就会发动攻击，同时会出现黑之牙的骑兵部队；访问村庄可以让暗魔道士卡那斯成为伙伴；敌人达兹（ダーツ）如果不杀，两章后加入；如果攻击BOSS再与他交谈，GAME OVER。

PS：本章有斗技场，可以适当培养我方角色，但是如果有人不幸阵亡，后果自负……（笑）

攻略要点：这里有两个选择，要么迂回过版，要么突破，相比之下还是突破比较划算，毕竟动动脑筋也还是可以把敌人都干掉的嘛，约会作战的话，用骑兵从上方绕到BOSS面前，交谈便可过版。至于正面突破，首先利用城镇狭窄的通路铺设阵型，对付移动力高的黑之牙骑兵队，可以看准那个骑士首领的移动范围，然后在他可以移动到的最后一格铺设地雷，然后我方待机，他百分百会踩上来，这时立刻RESET！中断始，利用BUG操纵他，把他的必杀剑丢掉，哈，一个大麻烦就这样解决了，随便收拾他吧。其余的海贼就让我方剑士部队对付，骑士使用特效武器轻松消灭。而敌人的暗魔道士比较棘手，待他们还没来得及攻击秒杀掉吧，不然魔防低的角色被反击到了比较麻烦。击破所有敌人之后就可以去斗技场了，而达兹是不会攻击我方的，练够了就和BOSS对话过版吧。

十七章 海贼船



胜利条件：主人公十一回合生存，或击破BOSS。

MAP分析：船上战，开始敌人有两支船将我方包围，七回合开始下方还会再来一支。

发生事件：第七回合敌方行动时，正下方会出现增援。

攻略要点：敌人会从三个方向包抄我军，好好的迎击，在有限的时间里以敌全灭为目标而作战吧，右方向剑士部队，使用骑士用枪迎击，注意增援敌人里有拿着破甲剑的，左方的暗魔道士，则用剑士，修道士迎战，如果觉得魔防不是很高就使用圣水辅助一下，左方楼梯口会出现敌人增援，我方不妨守株待兔好了。下方的增援还有天马骑士，不过这种敌人都是能跑但打起来一点也不中用的家伙……只是留意他们对我方恢复系角色的攻击就好了，一定要从BOSS身上偷到速度之羽啊，这可是很珍贵的宝物。

十八章 魔之岛

胜利条件：主人公十一回合生存，或击破BOSS。

胜利条件：BOSS打倒，最大出击数：12人。加入角色：达兹（ダーツ）、菲欧拉（フィオーラ）。

MAP分析：覆盖着浓雾的一章，地图又是需要探索型>_<，河川、森林什么都很多，对行军很不方便，兵分两路，从右方和下方进军，并使用火把，照明杖来扫清通路，记得派遣移动力高的角色搞定敌人逃脱中的盗贼。



发生事件：芙萝莉娜可以说得作为NPC出现的菲欧拉，十五回合过版可进入外传。

攻略要点：本章最大的要点，就是解决盗贼，取得照明杖，一旦成功，视线便可迅速扩张开来！为了妥善的搞定盗贼，最好是让骑士和飞马同时出击，前后夹击，堵掉他的去路，然后咯嚓掉。下方战斗部队要迅速占领山寨，这样既可以占据有利地形，又可以每回合得到回复，这样便可将敌人一拨儿一拨儿持续消灭。第五回合NPC出现，立刻用飞马说得，然后左上方也会出现海贼，为了保证输送队不被击退，先放个剑士在那里等着吧。之后便可向最下方进军，注意占据森林等有利地形，恢复系角色在后方用照明杖照亮前进方向和敌人的位置，BOSS么，游牧骑兵、剑和弓都装备有，因为他是骑马的，也可以用长柄刀之类的武器解决。

发生事件：第七回合敌方行动时，正下方会出现增援。

攻略要点：敌人会从三个方向包抄我军，好好的迎击，在有限的时间里以敌全灭为目标而作战吧，右方向剑士部队，使用骑士用枪迎击，注意增援敌人里有拿着破甲剑的，左方的暗魔道士，则用剑士、修道士迎战，如果觉得魔防不是很高就使用圣水辅助一下，左方楼梯口会出现敌人增援，我方不妨守株待兔好了。下方的增援还有天马骑士，不过这种敌人都是能跑但打起来一点也不中用的家伙……只是留意他们对我方恢复系角色的攻击就好了，一定要从BOSS身上偷到速度之羽啊，这可是很珍贵的宝物。

十八章外传 封魔者

胜利条件：制压遗迹的门。

MAP分析：中央被高山所阻隔，总的来说算比较平凡的地形（旁：什么叫不平凡的地形？ -_-#），但是第三回合开始魔封者出现，他的出现之地十格内都不能使用魔法，真是有好有坏啊，好在敌人BOSS只能任我方宰割了，坏的是我方的法师几乎没什么用了- -#，要想让效果消失，必须击破他或等他撤退。

入手道具：遗迹访问－女神のぞう。

发生事件：第三回合封魔者出现布下封魔阵，一旦他受到攻击便会在敌方行动回合撤退。

攻略要点：活用封魔者的封魔阵前进，首先，记得本章除了回复系之外少出几个法师，战斗开始后立刻迎击敌人跨越山峰过来的飞马骑士，其实很简单，一射就挂了- -；其余的角色就从下方迂回前进吧，下方的战斗几乎没什么难度，法师可以秒，重甲可以用特效破之，记得尽快访问遗迹，以免遭到敌人山贼的破坏，敌人BOSS拿的是雷电风暴，射程有10格，不过他被封着魔法什么都不能做，所以就成全他让他含恨而亡吧。封魔者周围的敌人经验值很高，一定要宰了，至于封魔者的话，艾篇就没必要了，海篇则必须在十五回合前一回合杀了他，这样才能进入19章异传。（必须是一回合之内哦）



十九章 龙之门

胜利条件：王座制压，加入角色：拉葛尔特（ラガルト）。

MAP分析：地图很大，但是被许多小房间隔开，因为墙壁的阻隔所以行军比较麻烦，另外是要偷盗会员卡访问秘密商店，不要忘了。

入手道具：宝箱－青之宝玉、ルナ、Mシールド、导きの指轮、ゆうしゃの弓。

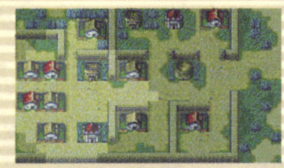
发生事件：三位领主之一与拉葛尔特对话可令他成为同伴。（一定要抓紧时间）

攻略要点：快速把握战局，取得先制权。开始后，可将部队分三路，一路从上方突击，一路从右方房间进攻，留一个人对付输送队附近要出现的敌人增援，上方的敌人骑士部队可以引出来迅速解决，右方的同伴要快速从墙壁突破出去到右边说得拉葛尔特，而右边宝箱就无所谓了，拉葛尔特会帮我方打开，只要能及时说得他便可令之加入，而后来出现的盗贼增援持有会员卡（メンバーカード），有了这个才能进入秘密商店，一定要偷过来。（说得拉葛尔特之后让他回头就可以偷来），十六回

合开始地图上方会出现敌人增援，比较弱，可以让魔法师去提升一下等级。而BOSS达林是用枪的，他等级比较高而且攻击很强，三名主人公配合回复系角色轮番出击攻击他吧，不出几个回合便可打倒。

本章有秘密商店，地点见攻略前的提要。

二十章 新的决意



胜利条件：BOSS击破，加入角色：妮丽安（ニニアン）。

MAP分析：夜晚的村庄，既然是夜晚，又是视线狭窄系－ －；还是利用盗贼火把什么的吧，敌人都不怎么强。本章有斗技场，需要培养的角色这章优先要派出来。

入手道具：光之结界、レスト、ドラゴンキラー、天空のムチ。

攻略要点：刚开始，我方首先散开，将初期位置附近的村庄访问完毕，敌人清理干净，完毕后先用照明杖照亮右方道路，兵分两路先解决掉一拨儿敌人，之后便可去斗技场了。注意，如果要在斗技场使用上文提到过的"无限祝福大法"的话，就不要离BOSS太近，免得他自己跑出来找打——；敌人还会从右边陆续出现几回合的增援，不过这都无法对我方构成什么威胁，派个角色等在那里便可。本章是练级的好机会，如果要用无限祝福大法的话请配合乱数使用，具体请看上文，如果不愿意本章练也成，23章一样有机会，BOSS身上有英雄之证，引过来后先用盗贼偷了，再杀他吧。

二十一章 两个人的牵绊

胜利条件：尼尔斯11回合内生存或BOSS击破，加入伙伴：依莎特拉（イサドラ）、毕兹（ヒース）、莱斯（ラス）。

MAP分析：既要保护不能行动的尼尔斯，又要说得毕兹和莱斯，源源不断的敌人又是从三个方向包抄过来，真是麻烦啊……

发生事件：三名领主任意一人与毕兹对话便可令他成为伙伴。

入手道具：宝箱-10000G，ゆうしゃのおの(勇者之斧)。

攻略要点：重要的就是制压地图中间部分，而尼尔斯可以不用担心，之前不是得到过光之结界吗？现在就可以派上用场了，放在上方房间最狭窄的入口，谁都进不去。其次兵分三路，让圣骑士等移动力高的角色占领中央大房间并扫清这里的敌人，以此为据点抵抗敌人陆续的增援部队，弓手则要迅速南下占领远程炮台，而左方出现的飞龙骑士毕兹要尽快说得，同时打倒偷宝箱的盗贼，琳则在右边说得莱斯，侵入的敌人消灭得差不多后，便可向下方移动，之后再兵分两路到左右两个走廊对付这里出现的援军，敌人杀的差不多了，限制回合数也快到了的话，便可以去干掉BOSS，他的职业是圣骑士，使用特效武器还是可以轻松把他打倒。

二十二章 活生生的传说



胜利条件：敌全灭。加入角色：霍克安（ホークアイ）。

MAP分析：沙漠，骑马系基本上是派不上什么用场了。敌人几乎都很弱，而NPC则强过头 － －；多派魔防高的飞行系角色出击吧。

发生事件：沙漠中某些特定地点派盗贼待机可以得到宝物。用艾利乌德可以说得霍克安，说得他后，并在本章取得700以上的经验值便可进入外传，进入外传并过版后大贤者会送给军师一个增加成长率的アフアのしずく。

入手道具：沙漠中-英雄之证、ひかりの剑、ファーラの力、イクリプス、ボディリング、霸者の证。

攻略要点：首先要兵分两队，把绿地附近的敌人先消灭掉。然后让飞行系角色迅速把NPC贤者潘特救出，这家伙抢经验可真厉害啊。沙漠里的敌人法师就可以让我方的法师来对付了，敌人BOSS只要不进入他们的攻击范围他们就不会发动攻击，12-14回合敌人会在沙漠中出现增援，不过这都不足为惧。记得让盗贼在沙漠里多转转，把东西拿全就可以干掉BOSS过版了，其中一个BOSS身上有导之指轮，还是先偷过来再动手吧。（宝物的位置请大家仔细探索，其实非常简单）。

二十二章 外传 被创造的生命

胜利条件：敌全灭。

MAP分析：地图被分成了许多小格子，而我方偏偏又被分成两支，本章魔封者又出现了。所以魔法系单位可以少派一些出来。

发生事件：封魔者只要受到攻击便会撤退，他所在的房间门被打开后他一样会撤退，本章结束后，根据三名领主的等级之后进行自动的路线选择，三人等级合计50以上，进入23章狂犬线，49以下，进入23章白狼线。

入手道具：ぎんの大剑(银之大剑)、バサーク(混乱杖)、秘传の书。

攻略要点：首先，被分开的部队没有必要急着合流，可以先各打各的，待合流时机来到再合流不迟，另外，因为两边都有宝箱，所以要么让两名盗贼都出击，要么就佩带上开宝箱的钥匙，免得让盗贼满地图折腾，既浪费时间又浪费精力，合流后的部队则向着中间房屋突击。开门之前对玩家有两个选择，一是让弓手使用远程攻击在墙外攻击封魔者，这样出现的援军就是直接攻击为主，掉下的道具也是银剑之类的高级枪、剑武器。如果直接开门出现的敌人就是法师系，掉落的东西则为魔法和法杖。

二十三章 四牙袭来 白狼线

胜利条件：BOSS罗伊德击破。加入伙伴：瓦雷斯（ワレス）。

MAP分析：又是布满浓雾的一章，本章各种商店，斗技场秘密商店都有，所以过版前可以好好做一些准备。

发生事件：琳、塞因、肯特、威尔等人可以说得NPC瓦雷斯。

入手道具：村庄-地之刻印、サイレス。

攻略要点：还是兵分两路，上方迎击部队以山寨作为根据地与敌人周旋，下方部队先劈开古木向右方突进，冲到地图右边后立刻消灭战局远程炮台的狙击手，将瓦雷斯说得，之后将村庄访问完毕后便可向上移动合流（注意村庄附近的敌人持有斗枪剑）。先不要和BOSS罗伊德正面冲突，避开他，打倒后方的敌人增援后再集中兵力对付BOSS，罗伊德的能力很强，攻击也很高，职业又是要命的剑圣，所以少用直接攻击，尽量用远程攻击打倒他吧。（在海克特鲁篇，他的武器换成了光之剑，而且会主动出击，大家小心了）

如果还要使用无限祝福大法练级的话，本章是最后的机会了，请好好把握。同时也有秘密商店。

二十三章 四牙袭来 狂犬线

胜利条件：BOSS莱纳斯击破。加入伙伴：凯兹（ガイツ）。

MAP分析：城内战，地图比较广阔，武器店、道具店、斗技场一应俱全。

发生事件：使用达兹可以说得凯兹。

入手道具：村庄-地之刻印、サイレス、オリオンの矢。

攻略要点：战斗开始时，一定要让我方的强力角色向右方突击，在湖贼破坏村庄前访问并得到地之刻印，这可是很珍贵的宝物哦，而守卫这里的敌人又持有远程攻击魔法，所以使用独角兽骑士是比较好的做法。而上方要说得凯兹，为了双方无害的把他招过来，先让一防御高的角色移动到他的攻击范围内，这样他会使用弓攻击，下一回合便说得吧。对付炮台有几个做法，一是硬挺，让躲避高的角色硬把它的残弹耗光，或者在舞娘的协助下，让飞行系一次消灭它。同时沿着河岸线配置兵力，将沿途的湖贼打倒，BOSS莱纳斯很是棘手，他的能力很高，又拿的是银之大剑，随意要将我方的强力角色集中，在一回合内合力打倒他，免得反击对我方造成不必要的损失。

如果还要使用无限祝福大法练级的话，本章是最后的机会了，请好好把握。同时也有秘密商店。

二十四章 无法触摸的手，传达不到的心



胜利条件：艾利乌德生存11回合。加入伙伴：潘特（パント）、露依丝（ルイーズ）。

MAP分析：三名主角和大部队完全被隔断了，本章就是要做好防卫工作，同时补充一下军备。

发生事件：本章开始时得到天之刻印。（可以让任意一名副主人公转职）本章结束后，使用导之指轮转职的角色与使用英雄之证转职的角色的等级合计相比，如果前者高，那么进入BOSS为司祭凯尼斯（ケネス）的路线，如果后者高，则进入BOSS为刺客久尔梅（ジュルメ）的路线，这两章是完全不同的。

入手道具：村庄-ハマーン杖。（修理杖）

攻略要点：首先，三名主角要尽快向大部队方向移动，我方主力成

员可以派遣一部分迎合主人公并消灭上方的敌人，主人公们与支援部队合流后便可回头对付敌人，并去武器店更新武器。下方部队则要尽快扫清障碍，并访问最下方的村庄，取得修理杖，其中某一名敌人身上有骑士勋章，记得偷过来，对于敌人的龙骑士，用弓手们可以轻松把他们给做掉……其次，本章还可以使用地雷BUG取得BOSS维达身上那把能力值强化的N高的枪，具体见上文。

二十五章 暗夜中的白花 凯尼斯线



胜利条件： 王座制压。加入伙伴：哈根（ハケーン）或卡雷尔（カレル）

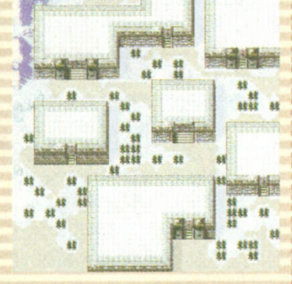
MAP分析： 不时会遇到下雪天气，下雪时对行军非常麻烦，移动力被削减了大半。因为建筑物多，所以道路狭窄。

发生事件： 9回合内打倒的敌人高级职业在三个及以上，那么出现的就是剑圣卡雷尔，可以用艾利乌德或琳说得，相反出现的就是哈根，可以用艾利乌德、马卡斯等人说得。

入手道具： 导きの指轮、魔よけ、青の宝玉。

攻略要点： 将我方兵分两路，主人公一方从上方道路出击，打倒龙骑士后再消灭左上房间的敌人，取得宝物，并说得出现的NPC。另一支部队则打开右方的门强行突入，对于这些魔法系角色就要借他们物理防御低下的弱点，一击必杀，这些家伙的魔法真的很让人烦- - ;另外，房间右边的楼梯口是有敌人增援的，让我方一名角色在那里等着吧，至于BOSS，他的光魔法有一定必杀率，妥当的方式是先站在他的攻击范围外等待下一回合一拥而上，利用他物理防御低的弱点消灭。

二十五章 暗夜中的白花 久尔梅线



胜利条件： 王座制压。加入伙伴：哈根（ハケーン）或卡雷尔（カレル）

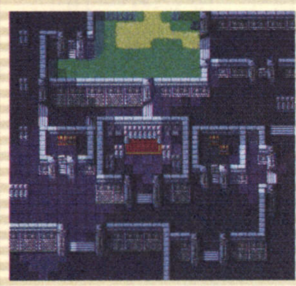
MAP分析： 和第一条线一样也是有下雪情况存在，道路被许多小房间所阻挡变的非常狭窄，而很多房间里都隐藏着强力的敌人，所以最好是让我方主力跟随盗贼后边或直接使用钥匙开门，以免造成不必要的损失。

发生事件： 9回合内开启的门在4个及以上，出现的就是剑圣卡雷尔，可以用艾利乌德或琳说得，相反出现的就是哈根，可以用艾利乌德、马卡斯等人说得。

入手道具： 英雄之证、白之宝玉、魔よけ、サンダーストーム。

攻略要点： 将大部队分为两支，分别派遣去开启房间的门，同时取得宝箱，行动一定要迅速（因为下雪的原因）。而艾利乌德则要赶到战场右边等待需要说得的角色，敌人消灭干净，宝箱也开完之后则全军合流，将BOSS从房间里引出来之后使用远程攻击消灭，因为他的职业是刺客，我方的直接攻击有被瞬杀的可能。

二十六章 黎明前的攻防战



胜利条件： 塞菲鲁王子生存11个回合。加入角色：妮诺（ニノ）。

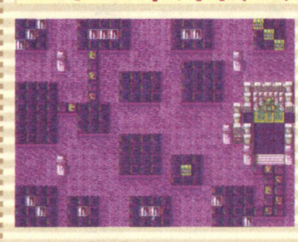
MAP分析： 又是夜晚，而且还有救助NPC的任务，再加上宝箱，所以一定要让盗贼出击。

发生事件： 用艾利乌德或琳可以说得妮诺，妮诺与加法尔（ジャファル）有对话，如果他们两个都生存，那么可以进入外传，过版得到天之刻印。

入手道具： 宝箱-ブーツ、ゆうしゃのやり、レスキュ、デルフィの守り。

攻略要点： 加法尔（ジャファル）开始便身陷敌阵，而且附近还有强敌，虽然他的能力不错，但是面对如此环境还是比较危险，我方要立刻派遣主力部队在照明杖的支援下从左方迅速冲破敌人的拦截去救援加法尔，主角方也要尽快从右边突击去说得妮诺（因为她的等级很低）。救出加法尔后，可以将左边角色分为两支，一支将加法尔“救出”并移动到妮诺那边与她对话。一支则就地把隐藏在黑暗中的BOSS魔法骑士乌露斯拉打倒，虽然她的魔法攻击力很强，但她毕竟是魔法骑士，使用特效武器可以很快打倒。一定要尽快消灭，不然她的远程魔法对我方的威胁很大。打倒她后，这支部队就可以待机在附近顺便保护王子的安全和护住宝箱不被敌人盗贼给提前抢走，开完宝箱后等待到11回合便可过版。

二十六章外传 诀别之夜



胜利条件： 王座制压。

加入角色： 加法尔(ジャファル)。

MAP分析： 狭小的人工岛和可以变化的地形，很令人头疼啊，本章一定要多派遣飞行系出战。

入手道具： 宝箱-はやての羽，ノスフェラート、トォルの怒り、リカバ。

攻略要点： 本章有条件的话，一定要好好的培养一下妮诺，她的成长率是非常高的！而前几章得到的增加成长率的药也可以给她吃，可能练起来比较麻烦，但是转职并成长后的妮诺的实力只能用恐怖两个字来形容！其次，因为地形随时会变化，所以行军要快，同时飞行系要积极的在战场上活跃，中间地图上，敌人的一名司祭持有混乱杖，而他身上又有一个天使之衣，最好是让我方魔力高的贤者潘特使用封魔杖封住他的混乱杖，然后使用飞行系角色运输盗贼去将天使之衣偷窃过来再打倒他，其次是很多楼梯口都会出现援军，必须留心，BOSS索妮亚的远程攻击魔法很强，但使用剑圣类躲避高的角色加上支援效果完全可以给她消耗完毕，而与她正面交战则要多使用必杀率高的武器以及攻击力高的角色。

二十七章 命运的齿轮

胜利条件： 敌全灭。加入角色：维达（ヴァイダ）。

MAP分析： 本章地图很大，而且地形很复杂，敌人数目又非常之多，而随23章路线的不同，这里的BOSS和杂兵配置会发生细微的变化，但大体差不多。

入手道具： 村庄-ワープ(传送杖)。

攻略要点： 一场硬仗，相信到了这里我方也应该很强了吧，首先兵分三路，上、左、左上三路迎击，左上为主要战场，同时初期配置地点也要留下一至二人等待敌人援军出现。对付左上方的敌人大军要利用山脉的狭窄建立起防卫网，使用必杀武器和特效武器把敌人各个击破，左方部队要迅速向左挺进并访问村庄和消灭敌人的山贼。有几个敌人身上也有道具需要偷的，分别是，オリオンの矢、导きの指轮和フレイボム，而地图上的山寨也会源源不断的出现敌人的高级职业增援，如果玩家觉得实力很强则可以把他们全部消灭，懒得搭理他们则可以占据山寨，这样敌人增援便不会出现。另外，当我方行军到地图中央时，维达率领的飞龙骑士部队便会出现在地图右下角，使用艾利乌德可以说得她。而BOSS因为路线的不同也会产生变化，但总体应对方法不变：要么使用魔防强的角色，将他的吸魂剑消耗完毕再合力打倒他，或者使用强力的魔法系角色（如暗魔道士的敌人魔防无视的月光术）与他抗衡。

二十八章 勇者罗兰

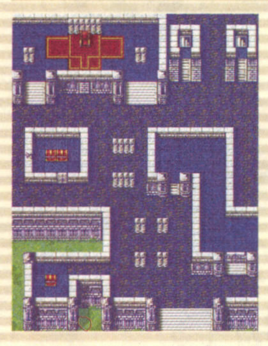


胜利条件： 艾利乌德到达特定地点。

MAP分析： 道路狭窄且很长，出击人数又特别的少，其实作战目的很简单，迅速突击便可。

攻略要点： 让艾利乌德向上方前进，其余两边的角色跟着走就行。因为敌人会掉下很多装备，本章输送队又出击不可，所以艾利乌德身上最好只佩带一把必杀剑，一个全恢复剂。免得从敌人身上得到的物品装不下要扔一部分。地上发红光的部分会随机喷岩浆，但是对我方的伤害也不是很大。唯一需要留意的便是敌人BOSS狂战士，虽然可以把他从王座上引诱下来而直接过版，但他身上那把可以取得的强力投斧就这样浪费了太可惜了吧，使用必杀剑的话将他打倒应该问题不大，小心，适当补血便可。

二十九章 悠久的黄砂



胜利条件： 保卫王座11回合。

MAP分析： 城内战，敌我战力相比相差太大了，是很轻松的一章。

入手道具： 宝箱：龙のたて、白之宝玉、ボディリング。

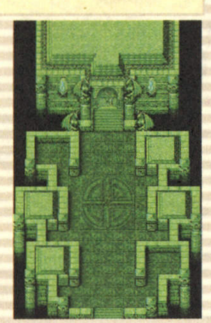
攻略要点： 很简单的一章，因为敌人都是弓手，我方行动的时候他们几乎都不能还手,可想而知的有多么简单。唯一需要注意的就是右边楼梯口的敌人增援和迅速打开宝箱以免敌人盗贼的先发制人,敌人BOSS也是狙击手……四个人把他一围,就可以像捏死一只小虫一样把他轻松打倒……－ －。

本章有秘密商店，出售的是各种转职道具,如果有需要就买点吧。

二十九章外传 战斗准备

五回合过版，本章也没什么敌人，就是购物、买东西、做决战的准备、银系武器啊、高级回复武器啊、能买就多买点，其次还需要进斗技场的角色也请抓紧时间，这也是最后的机会了。如果是海篇，本章可以用LV5以上并转职的海德尔说得剑圣卡艾拉。请看前文……

三十章 背水一战



胜利条件： 城门制压。加入伙伴：雷纳德（レナート）。

MAP分析： 被高山所阻隔的战场，进攻路线多种多样，何况还有隐藏商店的存在，本章是对玩家实力的一个绝对考验。

入手道具： 遗迹—セチの祈り、魔よけ。

攻略要点： 将部队分为三路，从上方、右上、右的方向突击，占据有利地形，把握先机，提前做好对增援敌人的伏击工作（出现地点，左上、中、右下的山寨）并将遗迹逐个访问，加入的雷纳德持有大范围回复杖,非常好用。将敌人逐个击破后三部队合流，将城门前的最后一波敌人击溃后，集中攻击力高的强大角色，将BOSS逼至死角，只要我方实力足够，BOSS多么强大也不必畏惧，这场硬仗给人的感觉非常爽快，毫无拖泥带水之感，实为烈火之经典战役。

终章 光

前半攻略要点： 终章了，变态的老头子也加入了我军，记得战斗开始前将他身上的烈火之剑、天雷之斧等武器调整到对应的角色身上，而阿托斯本人我建议他使用月光术ルナ，因为他魔力高，速度也不错。而这魔法依靠的就是魔力和速度。战斗开始后先要对付的是右下的游牧和狙击手，因为游牧的速度很快，所以只能先离开他这一回合的攻击范围，把他引出来，然后用特效武器击破，左上方的法师部队，完全可以使用剑圣或勇者这种高攻高速角色去应付；第二拨儿开启的门是中间两个，右边的将军可以让海克特鲁（力高）使用特效武器击破，即使交战一次无法击破也可以用法师追击；而左边的斗士部队，还是用剑士吧，剑克斧,或用刚刚打倒敌人游牧得到的S级弓攻击也不错。最后是右上和左下，对付右上方的罗伊德和莱纳斯的话，一定要让狂战士（或海克特鲁）使用前面得到的杀剑斧（ソードキラー）一回合将罗伊德击破，因为他的职业是剑圣，攻击力不俗而又拿着S级剑同时又有A支援。打倒罗伊德后莱纳斯的一轮攻击即使命中也不至于让我方角色阵亡，下回合击破便可，而左下方的魔法骑士及拿着吸魂剑的刺客可以分别用特效武器和法师打倒;记住将他们全部消灭之前，一定要让一名高移动力的角色站在最上方的大门旁边，将外围的敌人全部击破，大门开启后让他立刻冲上去把敌人那个拿着混乱杖的暗魔杀掉！不然后果相当麻烦。而BOSS几乎对我方没什么威胁，阿托斯拿着月光攻击的话，一回合就可以下他60点HP，随便再找个人补一刀就挂了。

后版攻略要点： 基本上没有什么需要注意的，周围的杂兵就不要管了,几乎对我方没什么威胁的，对付火龙的话，在三名主角以及大贤者使用神器轮番攻击后已经要让一名回复系角色使用大范围回复杖（リザーブ），因为火龙的攻击太高了，没人能承受得住它的一次攻击，就这样轮番几个回合，击破火龙就结束了。

第3部 海克特鲁篇

（本篇攻略只提示艾篇所没有的章节，其余部分均与艾篇大同小异）

十一章 另一个旅程

胜利条件： BOSS击破,加入角色:海克特鲁（ヘクトル),马修(マシュー)。

MAP分析： 城内战，小房间和可以打破的墙壁很多，根据实际情况前进，并适当的利用这些地形效果吧。

入手道具： 宝箱–赤之宝玉。

攻略要点： 本章我方只有两名角色，而能参与实战的只有主人公一人，所以主人公作为主力突击吧，盗贼则开开宝箱开开门什么的，而正因为只有两人，所以恢复生命也只能靠回复剂，慎重点使用吧。如果没有什么特殊因素的话，将所有的敌人杀干净再去对付BOSS不迟，特效武器可以一击必杀。

十五章 飞舞而降的钩爪

胜利条件： 防卫王座七回合。

MAP分析： 城内战，目的是守卫王座，而王座的前后左都有留给敌人的空当，而同时还要去取得地图下方的宝箱，所以一定要合理分配战力，恰到好处的作战（本来此时我方同伴就不是很多）。

入手道具： 宝箱–リライブ(中级恢复杖)，ぎんのおの(银斧)。

攻略要点： 本章守卫王座，有几点需要注意，左方的墙壁会有敌人来破坏，后边的门会有拿着钥匙的敌人打开，前方还有敌人的大部队，而BOSS更拿着射程为3格的长弓，首先在楼梯口做出障壁，让盗贼迅速取得宝箱，同时后方同伴防守后方侵入的敌人。BOSS的话，还是用特效武器好了，他身上的长弓在他被打倒后可以得到。

十九章 时间的狭缝

胜利条件： 王座制压。

MAP分析： 还是夜晚，不过本章地形很复杂，敌人又多，宝箱的分布位置又比较苛刻，很容易被敌盗贼抢走，本章的攻略，一定要小心谨慎，同时注意战斗步调不要太慢。

入手道具： 宝箱–イクリプス(远程暗)、龙のたて、魔よけ。

攻略要点： 本章最重要的一点就是右下方的宝箱，按照常例敌盗贼一般在第二或第三回合就会把他们偷走！所以一开始要先照亮道路，然后立刻让我方移动力高的快速部队向右冲守护宝箱！而敌人的弓手和法师可以暂时无视，先将宝箱抢过来并把盗贼解决再说，如果宝物被他先拿走，而他又在我方不远处，也可以先把他堵了然后让我方的盗贼把东西偷回来。而左上方的宝箱附近几乎没什么敌人，就可以让飞马运输盗贼过去取得，然后再合流。门外的炮台也可以让我方的射手利用起来攻击远处的敌人，而中间房间的BOSS拿的是削减敌人HP一半的暗魔法，所以不要畏惧他的攻击，一口气突破然后选择攻击力高的角色打倒他便可（这种魔法打不死人的，只能削减HP到一半）。

二十五章 疯狂的野兽

胜利条件： 制压全部三个城门。加入伙伴：法丽娜（ファリナ）

入手道具： 村庄–天空のムチ。

MAP分析： 地图广大，地形多变，以制压三座城为胜利目标的海篇原创章节，难度值得挑战，本章飞行系将起到非常大的作用，一定要派遣出来，多多益善。

发生事件： 第五回开始时，法丽娜会出现并与海克特鲁交谈要求以20000G将之雇佣，如果此时没有20000G，她会再给玩家一次弄20000G的机会，如果第二次还是没有足够的钱，她就会撤退。

攻略要点： 首先，飞行单位向右上方飞行，抢在敌人山贼之前访问村庄。而主力部队就在出现的地方布阵，先对付左边的海贼部队。右方的飞行系访问村庄后，如果实力足够就可以借机把上方占城的敌人做掉并占领。（如果是飞马三姐妹的话，三角攻击是再好不过的攻击方式了）。最后，将左上的敌人骑士陆续引出来打倒后，再向上推进，击倒BOSS，占城过版，至于地图上方的弓箭部队可以不用理会了，对于我方主力来说现在这点攻击已经不算什么。

三十章 狂战士迪尔巴因

胜利条件： 海克特鲁到达特定地点。

MAP分析： 地图很狭窄，墙壁上还会不时喷出毒气使我方中毒，加之我方出击人数只能三人,其余两名就派遣一名恢复系（贤者最佳）及主力战斗角色吧。(另外，我方角色身上一定要佩带开宝箱的钥匙，本章不适合盗贼出击)

入手道具： とっこうやく(完全恢复剂)、せいすい(圣水)、ヴォルフバイル。

攻略要点： 开始后，先让海克特鲁和另一名主战力一个向上，一个向左，先干掉附近的盗贼，免得他们偷宝箱坏事。之后就开启宝箱，将沿途的敌人一个一个解决，最后在王座附近合流，唯一需要留心的就是毒烟……不过对于现在我方这些血牛，中个毒也没什么关系- -;之后就可以打倒BOSS了，BOSS是拿斧的，如果能用剑的话则更好，其实他的能力也不怎么强，比艾篇那位狂战士差多了。打倒他后海克特鲁到达王座便过版。

三十二章外传 生存的价值

胜利条件： 敌BOSS封魔者击破。

MAP分析： 魔封者的位置在中央，本章几乎都不能使用魔法什么的，只能利用地形迂回作战。

入手道具： ルーンソード(吸血剑)、リザーブ(大范围恢复杖)。

攻略要点： 本章有两种作战方法，首先可以直接在魔封者封魔的范围外使用传送杖，传送我方的强力角色到他跟前，但是这样做的话周围立刻就会出现很多敌人的增援，并且都是强力角色，以一敌众实在不是很理想，而本章又还要取得宝物。主力迂回前进的话，那么一定要多多准备铁甲特效的武器啊，因为敌人的将军实在是太……多了。而对我方角色的生命也不用太担心，剑士的话可以使用就地取得的吸血剑来夺取敌人的生命值，楼梯口也会源源不断的出现敌人援军，一定要派人堵截。最后打到中央房间附近时，敌人又会有剑圣增援，不过既然已经到这里，对我方能构成威胁的敌人也几乎没有了，狂战士在的话，用杀剑斧可以轻松和剑圣抗衡，最后开门打倒魔封者，过版。

GBA

厂商：CAPCOM	发售日：2002.3.7	
类型：AVG	价格：未定	其他：——

超级机器人大战D

完全攻略始动



前言　地球が消えた日

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方任一机体的破坏

首先，用龙马将敌一盖塔G击破后，就可以发生剧情，将其他的盖塔分离后，组合成真·盖塔。随后敌增援登场。同时，盖塔2、盖塔3也在早乙女研究所出现。敌人是一共12机，但我方三机盖塔都是130的气力，对付他们已经够了，并且都会发动オープンゲット，盖塔2还有マッハスペシャル发动。都是一定几率发动，并且是100%回避敌人的攻击能力。全灭敌人之后，我们就从13年前回到了现代。我们的主人公登场了，敌全6机，当击坠敌一机时，主人公恋人登场。使得战斗又轻松了许多。全灭敌人后"前言"话终了。





第1话 A　閉ざされた世界で（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：胡索机的破坏

又是V高达的经典剧情，V高达的合体，第一次总是脚部件被破坏。我方只有V高达（头部战斗机）和主人公的机器2台，敌军却有12台MS，不过，双方的能力还是有一定的距离的（也不能说很悬殊嘛）。在第4回合时，V高达合体成功，相信敌机也应该清理了有1/3或者更多了吧。剩下的敌机应该也更好清理了。



第1话B　惑乱の宇宙（そら）で（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラ－・カイラム的破坏



本话虽说我方人少，但实力绝对强：夏亚（沙扎比），阿姆罗（利·戈斯），米利安鲁德（高达恶魔），主人公还有强化人间ギュネイ。怎么说也是两机载有浮游炮，还有两次"生命"的阿姆罗。全灭敌机十分轻松。过关后，柯丝入队，柯丝专用ヤクト·ドーガ入队（下关才可使用）。



第2话 A　激震の大地！真ドラゴン复活！！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タワ－的破坏

第3回合时，真盖塔出现，同时敌人也出现了3机增援（其中一机因剧情需要，被真盖塔OVER了）。本话总体来说还是很简单的，没有什么大的说明必要。



第2话 B　最悪な来访者（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラ－・カイラム的破坏

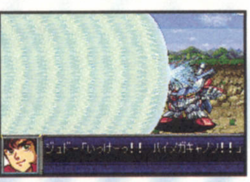
本话攻关重点也没什么大的必要说明，唯一要说明的是，ネシア（ネシア战斗母舰）会在其HP剩下2000后逃走。全灭敌人后，过关。



第3话 A　悪梦！インベーダ－早乙女！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タワ－的破坏

当タワ－的攻击击坠敌方一机后，会发生剧情。然后继续击坠敌方的任意2机后，我方增援2机登场（V高达系），并把真龙击破，使得一开始就消失了的盖塔分体2机出现，并且合体成真盖塔2出现。全灭敌人后过关。本关要提醒的是，早乙女博士的机体有HP和EN回复。





第3话 B　刻の泪は止まることなく（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラ－・カイラム的破坏

首先，在本关中，要注意ビルゴ和ビルゴⅡ的机体特殊能力，是防御射线武器伤害力20%的，但超过2000的攻击力全中。在第3回合时，

我方增援1机到达，有补给能力。同时败北条件追加コスモクラッシャー的破坏。在制压敌原配置后，在地图左下角，ギシン星间帝国增援到达，敌全10机。ボイダー（ボイダー战斗母舰）的HP在2000以下撤退，　　　过关后，卡缪（Z高达），发（麦塔斯）入队。



第4话 A 飞ばせ铁拳！ダブルマジンガー！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：胡索机的破坏

在第三回合时，我方增援在右下方出现，同时败北条件更改为我方全灭。在全灭敌初期配置后，在地图左上角出现万能侠和大万能侠，以及敌援军（W系），共13机，同时在地图左下角出现盖塔队。同时，胡索驾驶的V高达（头部战斗机）合体为V高达。同时败北条件更改为タワー的破坏。





第4话 B オレの歌を听け！（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

本关可以尽量使用バサラ的唱歌，给我方队员提高能力。并且，我方修理机和补给机全有了，相信在攻略本关应该十分容易，在第4回合时，会自动发生剧情，MACROSS7队员ドッカー战死。同时本关的胜利条件实际已经变更为ギギル（Fz-109Fエルガーゾルン）的击坠了。



第5话 A 战祸の中で立ち上がれ！（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：アトラウス的破坏，ガンパー的破坏，敌机侵入アダルス

敌初期配置只有3机，我方的2机对付他们可以在3回合内清理完毕。全灭敌初期配置后，敌我双方增援到达。

第5话 B 少年たちは战场へ归る（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

本话入手了希罗（WING高达ZERO），狄奥（死神高达），ヒルデ（トーラス，具有修理能力）。但由于此话基本上都是ビルゴⅡ，所以在射线武器上就有些吃亏了，并且他们的攻击力也很强，命中回避也很高。大家都能打得到，所以呢，精神就不要省着了，射线武器的使用也要注意一下。





第6话 A Mr. ネゴシエイター（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方机的破坏

本话和序言关一样，分为先后两关。第一张地图只要击坠那次敌机便可进入第二张地图。在二张地图的第2回合时，自动发生剧情ダルタニアス合体。当敌原配置还剩下5机时，敌我双方增援到达。



第6话 B 战う女市长 エースのミリア！（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭，我方机到达指定区域
■ 败北条件：我方机体的破坏，8回合经过

过本关，抓住两点："集中"和地图兵器，集中在冲锋的时候使用。地图兵器自然是WING高达的两条光线来福了，这样才能确保正好在第8个回合到达目标地点。完成后在宇宙空间继续后半话，胜利条件：敌全灭，败北条件为我方机体的破坏，敌机侵入シティ7。第9回合时，バサラ前来增援。第10回合时，ギギル（HP剩下2000后逃走，）领兵增援。同时，我方金龙大尉也死在敌方一女性士官手下。随即派出部队，与敌对抗。败北条件再次改动，原我方机体的破坏更改为我方战舰的破坏。



第7话 A 憎しみは激斗の中（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方机体的破坏

对于敌初期配置那是没话说，两大万能侠的高装甲，高攻击力可以轻松解决。击破初期配置后，会发生剧情，两大万能侠的HP也会减到近30%左右（如果被K到过，并且没用不屈之类的精神），同时敌我双方增援到达，败北条件更改为タワー的破坏。イクニス（インベトゥス，HP33000，EN回复小，3000以下撤退），带有地图兵器，射程是1-9，长条型，3格宽度。



第7话 B 苍き人类のゆりかご（遗迹内突入）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

敌初期配置的清理并没有多大的难度，也没有需要更多说明的。解决了初期配置后，敌增援在右上方到达，五飞（第三势力，黄）在右下登场。カブト（カブト战斗母舰）在HP5000以下撤退。过关后，五飞入队。过关后与另一条路线合流。





第8话 阳光下の战い（研究员们的脱出）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タワー的破坏，敌机侵入穿梭机基地

本关的战斗配置推荐分散防守基地，最起码要保证每个基地有3个常驻防守人员。

当敌初期配置剩下5机时，在地图左下角会有敌增援到达（8机）。再次当敌机剩下5机时，右方出现增援，共8机。最后出现的两机（クロノクル和ファラ）的HP在2000以下撤退。过关后与另一条路线合流。



第9话 结成 特殊独立战队（合流）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，ダルタニアス的破坏

当敌初期配置还剩下6机时，在地图下方会有9架增援出现。再次当敌部队剩下5机时，在地图上方再次出现增援。其中，ネシア（ネシア战斗母舰）HP少于4000后逃跑，ボイダー（ボイダー战斗母舰）HP少于4000后逃跑。カブト（カブト战斗母舰）HP少于5000后逃跑，本关结束后会让主人公是否愿意使用故事中指定的部队名，如果不同意选"気に入らない"。





第10话 プリティデビル

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

ガムリン强制出击。当敌初期配置剩下5机时，敌人增援会在左下方出现。同时我方バサラ（VF-19改Fバルキリ-F）出现，全灭后过关。同时夏亚离队。



第11话 その名は"破灭"

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

真盖塔-1强制出击。全灭敌初期配置后，大家看过黑盖塔的表演之后，在地图的右下角，出现新援军。下一回合，在地图上方，我方增援，UFO机器到达，出现的两个单位可以合体。アクイラ（フォルティス・アーラ）在HP剩下5000以下逃跑。



第12话 恐怖の宇宙病 ベムボーグを捕获せよ！

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方全灭，敌机侵入发电场

首先，只要让真盖塔和ビッグ・オー在发电场前方防守待机即可。在第3回合时，我方增援在地图左边到达，W高达零式（特洛瓦驾驶）强制出击。败北条件的我方全灭更改为我方战舰的破坏。敌初期配置全灭后，ゴッドマーズ（タケル）登场，同时，敌援军在地图左下角出现。败北条件再次改为タケル机的破坏，我方战舰的破坏，ベムボーグ・グルゾン（HP8300）的破坏。在击坠除了ベムボーグ・グルゾン其他敌人以后，ベムボーグ・グルゾン可以击落。全灭后过关。



第13话 アイスドール グラキエース（男主角）运命の风（女主角）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

将敌初期配置打剩下5机时，初期配置就会撤退，在左上角出现敌增援。同时，主人公出击。当增援的敌人剩下8机时，会在地图上方出现3机增援，同时黑盖塔出现，将新出现的增援全击坠。待地图上的敌人还剩下4机时，在地图上方再次出现援军！同时，主人公的机体因为负荷过大而受损，幸好还能用。败北条件追加一条：主人公机的破坏！全灭敌人后过关。



第14话 降临！南海を断つ邪神！！

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏，真盖塔的破坏，黑盖塔的破坏

真盖塔1、黑盖塔、ステルバー强制出击，当敌初期配置剩下5机时，在地图左上角出现敌增援。全灭后进入第二张地图。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

这里只要把早乙女的真龙破坏就行。当敌部队剩下5机时，真盖塔1（龙马）出击。

破坏掉真龙之后，早乙女改乘メタルビースト・ドラゴン出场！并且四周全是盖塔G的三种形态。作战目的为敌全灭，败北条件为我方战舰的破坏，真盖塔的破坏。由于敌人主要的目标就是真盖塔，所以需要十分的注意。最后早乙女博士的メタルビースト・ドラゴン在真盖塔的太阳攻击下完全破坏。



第15话 强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，グレンダイザ的破坏

ガイヤー（タケル），グレイダーザー（デューク）强制出击。由于我军是全部被围在中间，对于这样的情况，可以先以防守为主。全灭敌人后过关。（夏亚已归队）

过关后有分支选择。前往木星和参加カイラスギリー攻略作战。

前往木星主要是M7系，真盖塔的机体，没有高达系（W系除外），参加攻略作战路线主要没有M7系和真盖塔的机体。



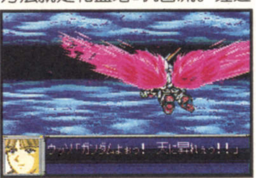
第16话 A ジュピター・ミラージュ（木星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方机体的破坏

ZZ高达（捷多），高达MK-3（露），真盖塔1（龙马），真龙（豪）强制出击。

由于ZZ高达和高达MK3初次登场，所以机体回避能力不是很强。除了捷多的回避还不错外，露的话最好加一个集中。这里最好的方法就是和盖塔2机合流。经过一场苦战之后，本关的第一部分终了。



进入了二部分。全灭第二部分的初期配置后，敌援军在地图左方出现。败北条件改为：真龙的破坏，真盖塔的破坏，バトル7的破坏。在下一个回合，歌手バサラ在地图下方登场。在当敌部队剩下5机时，增援再次登场，本关的BOSS：ゴーウェン也出现了。全灭敌人后过关。



第16话 B 对决！マーズとマーグ（攻略作战）

■ 胜利条件：除マーグ以外的敌人全灭

■ 败北条件：我方全灭，マーグ机的破坏

Z高达（卡缪），沙漠高达改（卡特鲁），ガイヤー（タケル），V冲击高达）胡索机），コスモクラッシャー（ケンジ）强制出击。其中，ガイヤー（タケル）在剧情发生阶段HP已经减少了一半，需要注意。当击坠敌一机后，地图下方出现敌增援，マーグ脱离战斗。胜利条件改为敌全灭，败北条件为我方全灭。全灭敌军后，进入第二张地图。



■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

由于前半话强制出击的队友还未回来，所以出击不能。全灭敌军后过关。如果没有把クロノクル击坠就全灭其他敌军的话，クロノクル会逃走。



第17话 カイラスギリー攻略战（攻略作战）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

本关阿姆罗的ν高达HWS装着型入手。击坠敌初期配置的アビゴル后，敌援军在地图左下角出现。在出现的增援中，タシロ（スクイード）的HP在20%以下时逃跑。全灭后过关。



第18话 背中ごしのセンチメンタル（合流）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：省吾机的破坏

虽然省吾被击中的可能性不高，但其命中率也不是很理想。并且，一旦被击中就是GAME OVER，所以推荐使用两回合的集中，并且冲上去战斗即可。全灭后，本张地图终了。

对于后半话的地图，仍然如此，使用集中，向前冲，基本上都是一击必杀的。击坠敌4机后，发生事件，B・D登场。全灭后过关。



第19话 アナザーアースより来たるもの

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，省吾机的破坏

ガーランド（MS）（省吾），ザーメ=ザウ（B・D）强制出击。ブラッキー（マザーバーン）与ガンダル（マザーバーン）的HP在20%以下时逃跑。全灭敌人后，在地图左下方出现ズール（ズール皇帝，HP35000）全灭后过关。



第20话 银河の虎

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：タケル机的破坏，我方战舰的破坏，敌机侵入殖民星

ゴッドマーズ强制出击。又是防守型的一话，4个防守点，自然而然还是分兵2处，打防御反击战。当敌初期配置剩下5机时，在地图左上方出现增援，共9机。本话中マーグ可以由タケル说得。クロッペン在击坠第一次后还会再生。全灭后过关。



第21话 PLANET DANCE

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

本话V2高达入手。全灭敌初期配置后，在地图上方出现增援。同时，在地图左方，VF-19改、VF-11MAXL改，VF-17T改登场！败北条件追加一条：サウンドフォース的破坏。在增援部队中，ガビル（ＦＢｚ－９９Ｇザウバーゲラン）在HP2000以下逃走。グラビル（グラビル，HP30000）在HP20%以下逃走。击破其中的任意一个，剩下的就会撤退。过关后，量产型ν高达和夜鹰入手。





第22话 ザール舰队总司令 クロッペンの挑战！

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏

当敌初期配置剩下11机时，会出现外星人增援。原敌军撤退。ダルタニアス（剑人）和ゴッドマーズ（タケル）出击。敌配置还剩10机后，地图右上方出现敌增援。マーグ再次出现。クロッペン在击坠第一次后还会再生。再生后，HP20%以下逃跑。



第23话 壮绝！巨大ローラー作战！

■ 胜利条件：ドウカー机的HP打至20%以下，ビビニーデン机的HP打至20%以下

■ 败北条件：タワー的破坏，アドラステア的破坏，アドラステア侵入街区

首先，拉开战线进行防守。最主要是两头中间部分，一定要有皇牌机师的防守。アドラステア的HP在25000。将其中的一机アドラステア的HP打到20%以下后，敌增援在左方出现。胜利条件追加一条クロノクル机的HP打至20%以下。再次把其中的一机アドラステア打至20%的HP之后，增援再次出现。达成胜利条件后，本话终了。





第24话 闻こえないレクイエム

■ 胜利条件：除アドラステア，敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏，胡索机，弹儿机，オリファー机中的任一机的破坏

ビッグ・オー，V2高达，ガンバー，V冲击高达・ヘキサ强制出击。W高达零式出击不可，击破一般兵以及非アドラステア之后，会发生剧情。剧情完结后过关。



第25话 生と死の咒缚

本话出现的第一个选项是指是否由自己来给新座机起名，如果要自己起名的话，选下面的这项。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方机体的破坏

Wing高达零式（希罗），ベラリオス（ベラリオス）强制出击。第3回合时ビッグ・オー出场。第4回合我方增援在地图右边到达，同时敌增援在上面出现，在我方主力的左上不远。同时，败北条件改为我方战舰的破坏，主人公机的破坏，ベラリオス的破坏。当敌人剩下10机后，在地图的下面再次出现增援。另外，ベラリオス搭载主舰后，会将莉莉娜收容，同时合体成ダルタニアス。全灭敌军后过关。



第26话 响きあう魂の行方（男主角）私に、さよならを（女主角）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

当初期配置剩下9机时，在地图上方的入口处，出现援军。全灭地图上的敌军后，进入基地。后半话开始。主人公强制出击，其他自选14机。

■ 胜利条件：敌全灭(主人公到达指定地点)■ 败北条件：主人公机的破坏

全灭初期配置后，在地图上方出现援军，最后的BOSSウィオラーケウム（コンターギオHP34500，HP恢复小，EN恢复大）在HP在6900以下逃跑。



第27话 夸り高き反逆者

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

当初期配置剩下5机时，在地图左上方出现敌增援。全灭增援后，在地图右上方再次出现增援。胜利条件更改：除アドラステア以外的敌全灭，败北条件：我方战舰的破坏，アドラステア的破坏。当敌部队还剩下5机时，主舰受到重创，ファラ登场！全灭アドラステア以外的敌人后，ドゥカ一不投降，所以：杀！



第28话 战场の父 战场の子

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏，サウンドフォース的破坏

本话Hｉ－ν高达入手。サウンドフォース(VF-19改F，VF-17T，VF-11MAXL改）强制出击。在第3回合时，バサラ因为剧情会自己一个人上前到ガビル（HP12500，HP剩下3750时逃走）旁唱歌。所以，要注意他的安全。如果一周目以上，改造得差不多了，那可以完全不用管他。全灭后过前半话。

■ 胜利条件：敌全灭,ミニフォ一与我方战舰邻接

■ 败北条件：我方战舰的破坏，ダルタニアス的破坏，ミニフォ一的破坏

ダルタニアス强制出击，自选13机。处理这样的地图，先让ダルタニアス加一个铁壁，冲上去做炮灰，保住自己不死，敌人虽然也会攻击ミニフォ一，但在第一轮的攻击中，会保他不死。我方大部队应该做急行军，能变形到MA的，变形到MA形态，以加快行动速度，有加速，用不用加速就问你了。ミニフォ一与主舰邻接后，ガスコン（ガスコン专用ロボ）加入。过关后选择路线，分别是向旧エリオス领(剑人路线)和エンジェル・ハイロウ攻略（V高达路线）。



第29话 暴かれた真实（向旧艾利奥斯领）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：タケル的破坏,バトル7的破坏



ゴッドマーズ（タケル）强制出击。击破マーグ后,マーグ也合体成ゴッドマーズ(HP40000，如果タケル和マーグ的全说得都进行过的话，マーグ可以应该成为仲间）。全灭后,在地图右上和左下两边出现敌援军。援军中,ボイダ一在HP6000以下逃走,再次全灭敌人后,在地图左上角出现5机增援。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，ダルタニアス的破坏

ダルタニアス强制出击。首先选择向后撤，改满了的话，做炮灰（加铁壁）就可以了,小心不能移动。全灭后过关。



第29话 幻觉と踊れ（攻略）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏



当把ベル击坠后，在地图左下方，ファラ带领敌援军出现。全灭后，进入后半话。

后半话派兵时，会让玩家选择是否要求サウンドフォース出兵，如果先出兵的话，那么只能出9机，并且，逆袭的夏亚系，V2高达不能发进。如果选择要求サウンドフォース出兵的话，那么サウンドフォース会在第4回合，在地图右上方出场。当敌部队剩下5机时，在地图左下方增援出现。将クロノクル的HP打至20%以下，左下方的增援会全部撤退。タシロ也在HP剩下20%会撤退。全灭后过关。



第30话 A 反逆のクロッペン（向旧艾利奥斯领）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，クロッペン机的破坏

全灭敌初期配置之后，在地图下方出现敌增援。全灭之后，进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏

当敌部队剩下7机时,在地图左下、右下两面出现增援。当敌部队剩下10机时,在地图右下角再次出现增援。ネシア,カブト击坠后会再生。ネシア，カブト二人击坠后,敌军便会撤退。

第30话 B 狂乱のエンジェル・ハイロウ（攻略）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏，胡索机的破坏

V2AB高达（胡索）强制出击。本话的ファラ着实可恶，底力LV5，运动性有145，身上带着个ハロ，想打中她，不加必中只用集中还得来S/L大法，旁边还有MAP兵器的士兵。所以，先处理掉ファラ或MAP兵器ザンネック（能用MAP兵器轰得到你的那些），其余的就好说话了。击坠ファラ后，在地图右下角出现援军。再次全灭后，在地图上方出现敌援军。击坠クロノクル或カテジナ中的其中一个,就会撤退。进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏，胡索机的破坏，5回合内胡索未到达指定地点

V2AB高达（胡索）强制出击。在胡索到达指定地点后，クロノクル和カテジナ出现在天使之环上。败北条件改为ラー・カイラム的破坏。剩下的就是全灭敌军！胡索本关可以说得クロノクル和カテジナ。



第31话 暗黑の皇帝（合流）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：我方战舰的破坏

像这样左右夹击的地图，只能分兵两处进行。可以占据殖民星的有利地形（无非就是加加血，少点伤害）将敌机打剩下5机时，在地图上方出现援军。全灭后过关。过关后选择路线：向ギシン星间帝国和向行星ラクス。



第32话 A 反乱惑星の对决！（帝国）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

コスモクラッシャー(ケンジ)强制出击,当敌初期配置剩下5机时，在地图右上方出现敌军增援。敌BOSSワール（ワール大型宇宙船，HP34500）在HP6900以下逃跑。全灭后过关。



第32话 B 禁断惑星のシビル（行星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏,敌机侵入遗迹

敌部队侵入遗迹的时间是3个回合。剩下的就是全防守了，多多使用连续攻击，有助于快速清理敌部队。当敌部队剩下5机时，会发生剧情,バサラ，ギギル等人便会登场。同时败北条件更改为：バトル7的破坏，バサラ机的破坏。敌BOSSガビル（ガビグラHP40000，小恢复小，EN恢复大，HP在8000以下时逃跑），全灭敌部队之后，在地图右下角出现敌援军。敌BOSSバルゴ（バルゴHP38000，HP回复小，EN回复大，HP在7600以下时逃跑）全灭后，进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏，バサラ机的破坏

バサラ，ミレーヌ，レイ强制出击。



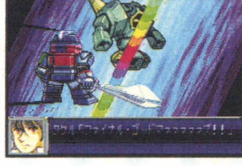
第33话 A 卑劣な皇帝ズール（帝国）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：ラー・カイラム的破坏

当敌部队剩下5机时，地图下方出现敌增援。本话中，ワール（ワール大型宇宙船，HP36000）HP在7200时逃跑，レディガンダル（マザーバーン，HP32500）HP在6500时逃跑。全灭后进入后半话。

后半话，由于主舰不能移动，玩家可以根据自己现在的总体改造和等级情况选择是全防守或者是进攻型的作战方式。全灭敌初期配置后，ズール带领新增援登场，又一场苦战开始了。击坠了ズール皇帝之后，以为终于成功了，谁知又再生了，不过又跑了……本关终了。





第33话 B 决死の防卫（行星）

■ 胜利条件：敌全灭

■ 败北条件：バトル7的破坏

阿姆罗,夏亚,米莉亚强制出击。另外要说明的是,本话中的BATTLE7的舰长不是マックス了，是エキセドル，没有指挥能力的。击坠本关两位BOSS中ゴラム或ゾムド的一位,剩下的就会撤退。



第33话 B 决死の防卫（行星）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：タケル机的破坏，ラ－・カイラム的破坏

ゴッドマーズ（タケル），グレンダイザー（デューク）强制出击。全灭后前半话终了。

后半话开始，ゴッドマーズ（タケル）和ダルタニアス（剑人）强制出击。本话中的ズール（HP43750,HP回复小,EN回复大，底力LV7,超能力LV7）有3个……BT的要命。解决了那三个ズール后，在地图上方又出现了一个！原来这个才是正体(HP150000.HP回复小.EN回复大)！全体攻击吧！打爆一次后，这家伙还会再次复活，然后再将其HP打至50%以下会使用气合和大根性。



第34话 B 恶梦の突入作战（行星）

■ 胜利条件：敌全灭,我方机体到达指定区域
■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏

VF-22S・Sボーゲル IIF（マックス），VF-19Fイクスカリバ－F（ガムリン），VF-11MAXL改SB（ミレーヌ），VF-19改Fバルキリ－SB(バサラ），VF-17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。前话(决死の防卫)出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时，在地图的中间出现敌援军。如果反复3次后，我们也差不多到了目标区域了。全灭之后，ガビル和グラビル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏

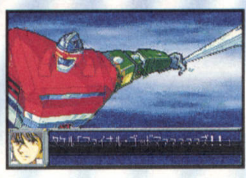
VF-22S・SボーゲルIIF(ミリア),VF-22S・SボーゲルIIF(マックス),VF-19Fイクスカリバ－F（ガムリン），VF-11MAXL改SB(ミレーヌ)，VF-19改Fバルキリ－SB（バサラ），VF-17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。全灭后过关。



■ 胜利条件：敌全灭,我方机体到达指定区域
■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏

VF-22S・SボーゲルIIF（マックス），VF-19Fイクスカリバ－F（ガムリン），VF-11MAXL改SB（ミレーヌ），VF-19改Fバルキリ－SB（バサラ），VF-17T改ナイトメアSB（レイ）强制出击。前话（决死の防卫）出击过的机体不能出击。当敌初期配置剩下7机时，在地图的中间出现敌援军。如果反复3次后，我们也差不多到了目标区域了。全灭之后，ガビル和グラビル出现。同时作战目的不变。达成胜利条件进入后半话。

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：マックス机的破坏，ガムリン机的破坏，サウンドフォース的破坏



VF-22S・SボーゲルIIF（ミリア），VF-22S・SボーゲルIIF（マックス），VF-19Fイクスカリバ－F（ガムリン），VF-11MAXL改SB（ミレーヌ），VF-19改Fバルキリ－SB（バサラ），VF-17T改ナイトメアSB(レイ)强制出击。全灭后过关。



第35话 响け银河に おれたちの歌（行星）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：バトル7的破坏，ミレ－ヌ机的破坏

BATTLE7不能移动。由于敌人移动时先左、上两个方向压过来,先保证这两个方向的防守有人。第3回合时，剧情关系，ミレーヌ回到BATTLE7,败北条件中的ミレーヌ机的破坏取消。同时，マックス开着VF-22S・SボーゲルIIF出来了。第5回合，バサラ出击，作战目的追加：バサラ机的破坏，本话中，グラビル(HP39000,HP回复小,EN回复大,HP在7800时逃跑)，ゲベルニッチ（HP150000,HP回复小,EN回复大）。当ガビル被击坠后，ガビル会和グラビル合体成ガビグラ(HP46000,HP回复小,EN回复大）。将ゲベルニッチ的HP打至一半时，她会用气合和大根性。将其击坠后会再生。在全灭之后过关。





第36话 "破灭"の意味（合流）

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏,托列兹机的破坏

トールギス2(トレーズ)强制出击。タワー第一回合出击，在第二回合我方部队到达时撤退。当我方战舰到达时，败北条件为我方战舰的破坏。当击坠敌机5机后，在地图左上方敌增援出现。如果是女主角的线路，那么在这话地图上方出现一队，BOSS为グラキエース。全灭后过关。



第37话 クライシス・ポイント

■ 胜利条件：敌全灭
■ 败北条件：我方战舰的破坏

当敌初期配置还剩下5机时，在地图的上方，敌增援到达，シュバルツ在击坠后，会乘ビッグ・デュオ再生，HP50000，地面部队全灭后，进入后半话。

■ 胜利条件：由主人公或副主人公按顺序破坏全能量收集装置
■ 败北条件：我方战舰的破坏，主人公与副主人公机的破坏，经过7个回合

首先是要主人公或副主人公在回合限制内把能量收集装置解决了。第一个是要求在7回合以内到达左下角的能量收集装置。当击破敌一机时，在要到达的地点就会出现5机敌机体，当路上的敌兵全击破后，目的地点会再次出现4机，如果地图的敌人少于6个的话，那么在目的地点会自动出现5个敌人。每破坏一个收集装置，那么时间限制就会增加7回合，全部能量收集装置破坏完成后，全机在7回合内撤退。胜利条件为：敌全灭，我方机体全部撤退。败北条件为我方机体的破坏，在7回合后至少还有一机没有退出地图，达成胜利条件后过关。





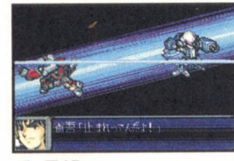
最终话 デザイア

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方战舰的破坏

终于快最后的决战了，全力以赴战斗吧！解决了两位BOSS之后就可以进入后半话。

胜利条件：敌全灭
败北条件：我方战舰的破坏，主人公机的破坏，副主人公机的破坏(如果副主人公出击)

主人公强制出击。解决两个小BOSS前，应该保证他们的HP在14000以上，如果小于14000他们便会自动补满HP，然后用魂，热血之类的高攻击力武器加上高攻击力的援护，一气灭掉他们！之后，最终BOSSベルフェクティオ(HP200000，LV48，ビームコート，EN回复大，底力LV9，援护攻击LV4，指挥LV4，连击LV4，反击)登场！只要击坠他两次后就可以完成本次大战了！



游戏隐藏内容一网打尽

■ 游戏技巧

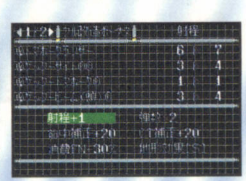
- 在剧情对话中可以按R+L快速进入地图。
- 在对话中，按R+A可以快速读过对话。
- 在机体移动等动画中，按R可以跳过动画。
- 在播放战斗动画中，按B键可以取消播放，回到地图上来。
- 移动光标时，可以按B加速移动。
- 本作在LOGO画面中，如果等主题音乐放完后会有战斗的DEMO动画，3次循环播放。

■ 主人公机体

- エール・シュヴァリアー（真实系机）
- ブランシュネージュ（真实系机）
- ガナドゥール（超级系特性机）
- ストレーガ（超级系特性机）

■ 全改造系统

- 机体全改造后的奖励为：最大HP+20%，最大EN+20%，地形适应为S(原不可用仍为不可用)，移动力+2，运行性+20%，装甲+20%。



- 武器全改造后的奖励为：射程+1，弹数x2(1发的仍为1发)，命中补正+20，会心一击补正+20，消费EN-30%，地形效果升级为S。(原不可用仍为不可用)

■ 周目奖励

- 二周目时，15段改造可能，金钱继承，PP继

承，机体改造继承，驾驶员已改造的PP继承。
● 三周目时，20段改造可能。

■ 周目奖励

● 击坠数奖励：50机后，为王牌机师，获得资金增加10%，出击初始气力+5。
100机后，双A，获得资金为增加20%，出击初始气力+10。

■ 隐藏机体/角色

◆ **VF-11Cサンダ－ボルト：**「斗う市长 エ－スミリア！」开始时ガムリン的击坠数在10机以上。
◆ **グラキエ－ス&ファ－ビュラス：**「アイスド－ル グラキエ－ス」中用主人公对グラキエ－ス进行说得 /「生と死の咒缚」说得グラキエ－ス后出现的选项选择【システムカットしない】。
◆ **ウエントス&ストゥディウム：**「运命の风」中出现的选项选择【话を闻いてみる】/「生と死の咒缚」中出现的选项选择【システムカットしない】。
◆ **ガンダムMk-Ⅲ：**「强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队」终了后的选项选择「木星に行く」。
◆ **νガンダムHWS装着型：**「强袭！ギシン星间帝国ベガ舰队」终了的选项选择「カイラスギリ－攻略作战に参加する」。「カイラスギリ－攻略战」开始时アムロ的击坠数在50以上。
◆ **B・D&ザ－メ・ザウ：**「せなかごしのセンチメンタル」最终地图把B・D击破。
◆ **ヴァイエイト、メリクリウス：**「ザ－ル舰队总指令クロッペンの挑战！」开始时ノイン与ヒルデ的击坠数在20以上。
◆ **フルア－マ－ZZガンダム：**「战场の父 战场の子」开始时ジュド－的击坠数在35以上。
◆ **マ－グ&ガイヤ－：**「银河の虎」中タケル说得マ－グ，「夸り高き反逆者」中タケル说得マ－グ，「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【旧エリオス领へ向かう】，「暴かれた真实」中タケル说得マ－グ。
◆ **ダルタニアス追加武装：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【旧エリオス领へ向かう】。
◆ **カテジナ・ル－ス&ゴドラタン、クロノクル・アシャ－&リグ・コンテイオ：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【エンジェル・ハイロゥ攻略】。「幻觉と踊れ」中，先把タシロ在カテジナ、クロノクル击破,使二人撤退。「狂乱のエンジェル・ハイロウ」中用ウッソ对カナジナ、クロノクル进行说得。终了后的对话中有「エンジェル・ハイロウにいた人达を回收するためにOZを使う～」之后有「ベスパを捕获した～」的对话加入。
◆ **V2アサルトバスタ－ガンダム：**「战场の父 战场の子」终了后的选项选择【エンジェル・ハイロゥ攻略】。
◆ **ハマ－ン&キュベレイ：**「狂乱のエンジェル・ハイロゥ」后半地图开始时アムロ、カミ－ユ、ジュド－、シャア的击坠数35以上、4人合计在400以上。
◆ **シビル、ギギル&FBz-99Gザウバ－ゲラン：**「暗の帝王」终了后的选项选择【惑星ラクスへ向かう】。

■ 小机战

◆ **1话：**ウッソ移动到マ－ベット的左侧，使用

■ 精神

自爆	自己的机体爆炸，在周围四格的机器人将不可抗力地减去自己所剩的HP值。	1
侦察	查看敌方不能查看机体的性能。	1
加速	一次性，移动力加3。	5
ひらめき	一次性，完全回避攻击。	10
狙击	1回合间，射程为1的地图武器以外的射程全+1。	20
集中	一回合间，命中率、回避率上升30%	15
努力	在战斗后（一次）所得到的经验值是原来能够得到的2倍。	20
根性	恢复自机最大HP的30%	20
必中	一回合间，命中率100%，但ひらめき（必闪）优先。	20
直击	对手的援护防御，特殊防御无效化	20
不屈	1次性，自机的伤害值为10	15
突击	1回合间，地图武器以外的武器移动后使用可能	25
应援	指定任一队友达到与努力同样效果。	25
信赖	指定任一队友的HP回复2000	30
铁壁	1回合间，自机的伤害值为原来的1/4	30
献身	指定任一队友精神恢复10点	30
ド根性	恢复自机全部HP	40
热血	一次性，攻击力为原攻击力的2倍，会心一击仍有效果。	40
幸运	在战斗后（一次）所得到的资金是原来能够得到的2倍。	40
祝福	给任一队友一次达到与幸运同样效果。	45
かく乱	一回合间，敌人全体的命中率减半，必中优先。	50
气合	自己的气力+10	40
觉醒	自己的行动次数+1	50
脱力	指定任一敌机体的气力-10	60
魂	一次性，攻击力为原攻击力的2.5倍，会心一击仍有效果。	60
补给	给队友的机器人的EN与弹药全恢复，气力不减。	60
激励	给周围队友的气力加10	60
友情	指定任一队友的HP全回复	50
再动	已经待机的队友再次行动。	90
爱	加速、必中、ひらめき、热血、幸运、努力、气和同时使用	90

■ 强化道具

	机体	
ブ－スタ－	移动力+1	1000
メガブ－スタ－	移动力+2	2000
アポジモ－タ－	移动力+1,运动性+5	1500
アグネットコ－ティング	运动性+5	1000
バイオセンサ－	运动性+10	2000
サイコフレ－ム	运动性+15	3000
ハロ	运动性+20,射程+2,命中+25	5000
チョバムア－マ－	HP+500,装甲+100	1500
ハイブリットア－マ－	HP+800,装甲+150	2500
超合金Z	HP+1000,装甲+200	3500
超合金ニュ－Z	HP+1500,装甲+250	4500
大型ジエネレ－タ－	最大EN+50	2000
メガジエネレ－タ－	最大EN+100	3000
ソ－ラ－パネル	每回合全体EN的10%回复	4000
ホバ－クラフト	移动类型为浮空	1000
ミノフスキ－クラフト	可以飞行,且地形适应为S	3000
ミノフスキ－ドライブ	移动力+2,可以飞行	5000
スラスタ－モジュ－ル	机体与武器的地形适应全为宇宙S	2000
S-アダプタ－	机体与武器的地形适应全为S	5000
ビ－ムコ－ティング	装备ビ－ムコ－ト	1000
Iフィ－ルドバリア	装备Iフィ－ルド	2000
	武器	
高性能レ－ダ－	除地图兵器和射程1外的武器的射程+1	1500
三次元レ－ダ－	除地图兵器和射程1外的武器的射程+2	3500
リニアシ－ト	射程+1,命中+10	2500
デュアルセンサ－	全武器的命中+10	1500

八手ビームサーベル（含援护攻击）攻击マーベット下方的敌机。然后让マーベット使用ビームバズーカ攻击剩下的敌机。

◆ **2话**：ギュネイ移动到离敌机4格的位置上，使用ビームアサルトライフル攻击。然后ウッソ使用ビームサーベル攻击。

◆ **3话**：マーベット移动到シュワルツ的下方,使用2连マルチランチャー带援护攻击进行攻击。然后シュワルツ用ミサイル攻击。

◆ **4话**：マーベット移动到左边极限，用ビームライフル攻击ファ左边的敌机。ファ的メタス变形后,进入基地。

◆ **5话**：ギュネイ移动到离敌机3格位置的海中，使用ミサイル攻击。ウッソ移动到离敌人右边2格的位置上，使用八手ビームサーベル攻击。

◆ **6话**：カミーユ使用精神中的“突击”再向右移动一格、使用ハイパーメガランチャー（带援护)攻击カミーユ右侧的敌机。ファ移动到カミーユ的左边。

◆ **7话**：首先隼人使用精神“直击”,用ミサイル攻击ドゥガー。之后、用ジュンコ的ビームバズーカ攻击レンダ。然后シュワルツ攻击レンダ,オリファー使用加速后攻击ドゥガー。

◆ **8话**：铁也使用精神“加速”,移动到ボス的左侧使用ブレストバーン。然后ボス对グレードマジンガー进行补给。甲儿降到地上移动到铁也的左下方，使用Wマジンガーパンチ攻击。

◆ **9话**：全机体都变形为MA形态,都使用加速，カミーユ移动到敌机中间，アムロ和ジュドー移动到敌机下方，剩下的2架机体移动到敌机的旁边，呈半包围状态。可以使用ド根性、ひらめき和不屈等精神。

◆ **10话**：ブライト用大型メガ粒子炮攻击最左边的最上方的敌机。然后,ロジャー使用热血后,地图兵器(ミサイルパーティー)对左边使用。最后，トロワ使用热血后、用マイクロミサイル点到左边第2机，上面的第2机。

◆ **11话**：ドッカー使用气合,变形为VF-17DナイトメアB。バサラ移到ガムリン（右边）的下方2格的地方后，使用HOLY LONELY LIGHT，ガムリン使用加速，移动到ドッカー的上方,使用小口径レーザー炮加援护攻击攻击敌机。ドッカー移动到敌机旁边，使用一齐射击。

◆ **12话**：ジュンコ使用2连マルチランチャー攻击,オリファー使用加速移动到离敌机2格的位置上使用ビームライフル攻击。さやか移到ジュン的下方,使用带援护攻击的スカーレットビーム。



	武器	
デュアルセンサー	全武器的命中+10	1500
高性能照准器	全武器的命中+30	3500
学习型CP	全武器的CT补正+10%	1000
学习型CP+	全武器的CT补正+20%	2000
大型マガジン	全武器的弹数为原来的1.5倍,不可以重复安装	2000
ENチップ	武器的EN消费轻减10%,不可以重复安装	1500
ENメガチップ	武器的EN消费轻减20%,不可以重复安装	2500
ENギガチップ	武器的EN消费轻减30%,不可以重复安装	3500
	消费	
プロペラントタンク	EN全回复,使用后丢弃,战舰特殊道具	500
リペアキット	HP全回复,使用后丢弃,战舰特殊道具	500
カートリッジ	全武器的残弹数全回复,使用后丢弃,战舰特殊道具	500
非常食	精神点50点回复,使用后丢弃,战舰特殊道具	1000
スーパーリペアキット	HP、EN、弹药全回复,使用后丢弃,战舰特殊道具	1000
	特殊	
エナジーテイカー	对手的EN减少30	500
エナジードレイン	夺取对手EN10,自己EN加10	1000
マインドテイカー	对手的气力减少5	500
マインドドレイン	夺取对手5点气力,自己气力上升5	1000
スピリットドレイン	夺取对手SP10点,自己SP回复10	1000
スパイダーネット	对手的移动力在一回合内减半	500
アーマーブレイカー	对手的装甲值在一回合内减少30%	500
ECMジャマー	对手的命中率一回合内减半	500
センサーブレイカー	对手的运动性一回合内减半	500
ウエポンブレイカー	对手的攻击力一回合内减半	500
HPウイルス	3回合间,移动一格减小HP100	1000
ENウイルス	3回合间,移动一格减少EN10	1000
マインドウイルス	3回合间,移动一格减少气力1点	1000
ショートサーキット	3回合间,不能移动	1500

■ 技能道具

オルタネイドデュエル	ガナドゥール、ストレーガ
Wマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー任意两机
Wマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー任意两机
トリプルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
Wバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー
Wライトニングバスター	グレートマジンガー、グレンダイザー
マジンガートルネード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー
デュアルミサイル	ダイアナンA、ビューナスA
αβγアタック	ガンパー、アトラウス、ベラリオス
ファイナルゲッタービーム	真ゲッター1、真ドラゴン
ファイナルゲッタートマホーク	真ゲッター1、真ドラゴン
Dフォースフォーメション	VF-19Fエクスカリバ-F(ガムリン机)、VF-19Fエクスカリバ-F(金龙机)、VF-19Fエクスカリバ-F(ドッカー机)
Wピンポイントバリアパンチ	VF-22S・Sボーゲル2B（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2B（ミリア机）
ダブルマイクロミサイル	VF-22S・Sボーゲル2F（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2F（ミリア机）
ダブルガンポット	VF-22S・Sボーゲル2G（マックス机）、VF-22S・Sボーゲル2G（ミリア机）
ダブルオーバーハングキャノン	Vガンダム、Vダッシュガンダム、Vダッシュガンダム・ヘキサ任意两机
Wフィン・ファンネル	νガンダム、量产型νガンダム、Hi-νガンダム任意两机
ダブルファンネル	ヤクト・ドーガ（クエス机）、ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）
ボロットホームラン	ボスボロット、ロボットJr
PLANET DANCE（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
突击ラブハート（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
HOLY LONERY LIGHT（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）
MY FRIENDS（地图兵器）	VF-19改Fバルキリ-SB（バサラ）、VF-11MAXL改SB（ミレーヌ）、VF-17T改ナイトメアSB（レイ）

◆ 13话：マーベット每回合都使用“不屈”，首先向上1格，左边3格的水中移动，下一回合向左移动2格，第三回合正好到达目的地。

◆ 14话：ブライト用连装ミサイルランチャー攻击其下方的敌机。アムロ分离后使用精神“加速”移到最下方使用ビームライフル攻击。

◆ 15话：金龙使用热血与ひらめき后使用マイクロミサイル攻击、バサラ加气合与热血后，用PAWER TO THE DREAM攻击。

◆ 16话：开始时，移动到右5格，下1格的位置上，下一回合到达。

◆ 17话：クエス使用“突击”后，用メガ粒子炮攻击上面的リグ・シャッコー。ブライト使用プロペラントタンク加给ギュネイ，再使用精神“不屈”后移动到上面使用对空レーザー炮攻击“リグ・シャッコー”。ギュネイ使用メガ粒子炮攻击。

◆ 18话：ダルタニアス先分离。弹儿用ガンバーカッター攻击。ベラリオス使用クロー击。剑人再合体回去后，移动到敌旁边使用トランセイバー攻击。

◆ 19话：ボス移动到最左边的行动位置，回合终了。敌行动回合时，全部防御。

◆ 20话：五飞使用热血和气合使用ツインビームトライデント攻击最右边的敌人。デュオ使用热血后，移动3体合并在一起敌机的右边或者中间(也就是竖排2机合并)使用ツインビームサイズ连续攻击。ヒイロ降到地上，移到カトル的右边，加上援护攻击使用マシンキャノン攻击カトル下方的敌机。カトル加热血后用ヒートショーテル攻击最近的敌机。トロワ加热血后使用2连装ビームガトリングガン攻击最后一个。

◆ 21话：カミーユ使用热血用ハイパーメガランチャー攻击最左边的敌机。シャア使用直击后用メガ粒子炮攻击左边第2个敌机。アムロ使用加速移动到目的地。

◆ 22话：ゼクス使用ひらめき，变形后，移动到正下方的敌机的右上后，使用エナジードレイン攻击左下方的敌机。ノイン使用精神给ゼクス再动与信赖。ゼクス再使用ひらめき、移到右下方敌机的下方4格处或者只移到其下方也可。ノイン变形后，移动到最左边的敌机右侧的位置，再使用スパイダーネット攻击最下方的敌机。回合终了后，全部使用防御即可。

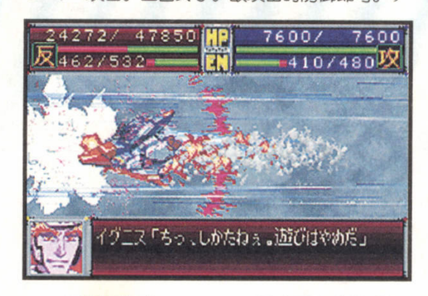
◆ 23话：マリア使用“加速”移到グレンダイザー旁合体。再次使用マリア的加速，移动到基地的左侧。ひかる移动到基地的右侧。回合终了后，全防御即可。

◆ 24话：トロワ使用マイクロミサイル，以ヒイロ为中心点后发射。デュオ进行自爆。ヒイロ移动到敌旁边，ノイン给ヒイロ再动。ヒイロ使用自爆解决。

◆ 25话：アムロ先使用加速、魂、觉醒搭载到战舰上。ブライト使用加速向下移动。ノイン再使用动给ブライト。ブライト再使用加速和突击、用大型メガ粒子炮攻击。アムロ从战舰中发进，用ビームライフル攻击。

◆ 26话：龙马使用ひらめき、加速、气合，移到右侧敌机的上方使用ゲッタービーム攻击。省吾使用加速直下移动，用レーザーオーブガン攻击右侧的敌机。マーベット使用不屈和铁壁，在省吾的左侧待机，做援护防御。ウッソ使用ひらめき后在マーベット左上一格处待机，回合终了。下一回合，省吾使用加速与クロノクル邻接。

◆ 27话：ケンジ使用加速、ひらめき、热血，移动到下方的敌机的右下一格处，使用コスモレーザー攻击。回合终了。敌攻击时防御即可。ケンジ再使用加速、ひらめき移动到上方的敌机的下方3格的位置上。回合终了。下一回合时，ケンジ再使用加速移动到目标地点。



◆ 28话：ヒルデ先使用2次激励，カトル使用ミサイル带援护攻击的攻击マザーバーン。ヒイロ也是带援护攻击的ツインバスターライフル攻击マザーバーン。デュオ使用带援护攻击的バスターシールド攻击マザーバーン。ヒルデ使用援护攻击对マザーバーン攻击。トロワ使用热血后，用フルオープンアタック攻击マザーバーン。

◆ 29话：カミーユ使用热血和ひらめき，变形后，用ハイパーメガランチャー带援护攻击攻击左边第一列的中间的敌机。省吾使用爱，移动到水中的2机旁，使用格斗连续攻击。在ウッソ使用热血后，移动到3机在一起的敌机下方，用ビームサーベル攻击。アムロ使用热血后，用メガビームキャノン攻击カミーユ左侧的敌机。

◆ 30话：龙马使用觉醒后。变形为ゲッター-3，弁庆再使用热血。移动到下方的敌机的上方3格的位置，用ゲッターアーム攻击。龙马再使用觉醒、弁庆使用热血。变形成ゲッター-1，降到地上。移动到上方的敌机左侧3格处，使用スパイラルゲッタービーム。使用道具中的非常食。龙马使用觉醒，弁庆使用热血，隼人使用加速。变形成ゲッター-2，移动到敌机的右侧。用ドリルアーム攻击。弁庆再使用热血，隼人使用加速。变形成ゲッター-1，与敌机相邻接，用ゲッタートマホーク攻击。

◆ 31话：首先，让ガムリン机加爱攻击中间的，然后移动到殖民星的中上处。然后，让ゴウ加热血、加速，移动到殖民星右上，击坠其上方的敌机。再让カミーユ变形，加热血，突击，移动到殖民星的右上一格，击坠其右边的。再让ウッソ加热血和加速，移动到下面两机的中下方，攻击。最后让ジュドー机变形，加热血后，攻击同一个敌人击坠。

◆ 32话：トレーズ使用热血后，用ドーバーガン攻击斜排着的左边第一个敌机，攻击后，移动到左侧殖民星的右上角。ゼクス使用狙击。用ヒートロッド攻击最右侧的敌机，然后移动在トレーズ的左边。シャア移动到ゼクス打过的敌机下方，用ビーム・ショット・ライフル或ビーム・トマホークサーベル攻击。

◆ 33话:剑人先使用气合2次，然后分离。ベラリオス使用ひらめき，移动到弹儿的旁边用クロー攻击ガスコン。弹儿再使用直击，攻击上方的敌机。剑人再合体，使用ひらめき、不屈和铁壁，移动到下方2机一起的左侧，使用トランセイバー攻击。回合终了。第一个敌机用火炎十字斩り，第2个用トランセイバー，第3个用火炎十字斩り。剑人分离。ベラリオス加上ひらめき，移动弹儿的旁边使用クロー攻击ガスコン，弹儿对监视ロボ用ガンバーカッター攻击。剑人用αβγアタック攻击ガスコン，或合体用用火炎十字斩り。

◆ 34话：ボス使用脱力5次（其中用献身一次），さやか加必闪，ジュン加必闪和热血，剩下的SP献身用，甲儿用热血、不屈和气合x4，飞行的机体全部降到地上。首先ジュン移动到甲儿的上方攻击，さやか给甲儿补给后移动到ボス边攻击，ボス然后自爆，甲儿用铁也的援护攻击，完成。

◆ 35话：ミリア用铁壁+热血变形为VF-22S・SボーゲルⅡB移动到バサラ旁边用一齐射击，バサラ用热血+突击移动到加了气合的ミレーヌ旁移动攻击，ミレーヌ加铁壁移动到マックス的下方攻击，マックス使用觉醒+热血变形为VF-22S・SボーゲルⅡB，攻击。然后再用热血，攻击。并且自己还死不了。

◆ 36话：首先，弁庆气合×3，龙马气合+热血（ひかる献身×3），剑人气合×2 热血（ひかる+ノイン献身）ベラリオス给ひかる信赖×2，アムロ热血+加速 マリア加速+热血+闪き，ひかる攻击ゲッター旁边的敌机，ゲッター移动到那个敌机的右边攻击，ダルタニアス分离，ノイン给ゲッター使用再动，ゲッター热血+加速移动弹儿的上方攻击，ベラリオス移动左上一格用合体攻击，再让アムロ补一枪。マリア移动到弹儿的下方攻击弹儿左侧的敌机，弹儿攻击两机并排的右边，然后合体，剑人用连续攻击击倒其中一个，ノイン变形后移动，击倒剩下的。

◆ 37话：バサラ先加一个气合，然后使用地图兵器版的突击ラブハート・Σ。给布莱德等5人，5人中全部加热血（除捷多）。先卡缪，加突击后移动到布莱德下方，带援护攻击的攻击ゲルゲル。然后是阿姆罗与夏亚的攻击对象成对角线，用ファンネル（フィンファンネル）攻击。捷多移动下卡缪的下方，用ミサイル・ランチャー攻击バキューム。这时，再用ミレーヌ给捷多再动，并且用突击ラブハード・SB给捷多。布莱德再用ハイパー・メガ粒子炮轰下去。捷多热血，用ハイ・メガ・キャノン(地图兵器）轰下去。再让レイ用再动给捷多，捷多再热血，再用地图兵器。全灭。



文/ CHINAGBA 正树

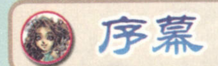


新约·圣剑传说

GBA	厂商：Square Enix	发售日：2003.
	类型：A·RPG 价格：未定	其他：——

在亘古以前，有个女神存在于世界上。
她爱护着所有的生灵。
为了守护这个世界，她化作了一棵マナ（玛娜）之树。
于是，传说便开始了。
遗憾的是，随着时间的流逝，世人也渐渐遗忘了女神的存在。
而有一个人却踏进了玛娜之树沉睡的圣域。
他利用玛娜之力建立了先进文明。
谁知，这却拉开了黑暗时代的序幕。
慢慢地，他完全控制了这个世界，
世人们只能跪倒在他面前，俯首称臣。
他，这个野心勃勃的阴谋家就是ウァンドール（汪达尔）。
正当世人的心都被黑暗和恐惧所吞噬的时候，
几个年轻人却仍然心存希望，和汪达尔殊死对抗。
虽然战斗异常地惨烈，但他们宁死不屈，决不言败。
心中坚定的信念，让手中紧握着的圣剑迸发出强大的希望之光。
最终，在这强大的希望之光面前，黑暗势力被消灭了。
同时，在他们的帮助下，拥有玛娜之力的人都被送回了原先的地方。
然而事过境迁，
玛娜之力又再次被世人遗忘了……

[注：我用的是男主人公，女主人公的攻略将分开编写]



序幕

“又是这个梦，请不要让我再做同样的梦吧~~~”（男主角叫到）

这个世界最初什么都没有。

后来，女神出现了。她左手捧着照亮黑暗的希望之光，右手握着斩恶驱魔的圣剑。

女神为了创造生灵，召唤出了精灵来帮忙。

最后，女神为了和平，掷出了圣剑。

顿时，圣剑被封印起来。

女神为了守护这个世界，牺牲天尊之躯化做了一棵玛娜之树。

现在，这个地方被视为圣域，有一股不可思议的力量在保护着那里。

グランス（古兰斯）国王正用魔法给主角讲玛娜女神的故事。主角虽然想亲眼见识一下真正的玛娜之树，但他似乎更喜欢听关于“ジェマ（杰玛）三骑士”大战“汪达尔”的故事。不过，身为三骑士之一的古兰斯不太愿意讲述自己的事情。可是，主角还是坚持要他讲述大战的细节，因为外面的吟游诗人所传唱的故事不解之谜还有很多。说完，便兴冲冲地回家拿竖琴去了。途中，碰到一男子，得知古兰斯自从丢失了自己的竖琴后，就再没吟过诗歌。回到家门口，主角发现一群士兵已经包围了自己的家。士



兵们认为，主角的父亲是古兰斯的国务大臣，而且又是古兰斯的挚友，卤莽行动恐怕不妥。而领头的“シャドウナイト（暗影骑士）”却说，主角的父母私藏邪教徒，并且很强硬地要坚持自己的做法。主角听到后，急忙绕道通知自己的父母去了。

主角的父亲エルマン（艾鲁门）正好在和朋友ボガード（伯卡德）谈话，当主角告知他们外面的情况时，暗影骑士也夺门而入了。原来暗影骑士就是古兰斯国王的儿子，ストラウド（斯特拉伍德）王子。很奇怪，他似乎不太愿意别人叫他斯特拉伍德王子。他不仅认为玛娜一族是邪教，还放火烧了玛娜族的村子。伯卡德对此非常气愤，责备他说：“玛娜一族怎么会是邪教呢？一派胡言。”可是，暗影骑士根本听不进去，固执地说：“以前汪达尔利用玛娜之力贻害苍生的教训还历历在目，难道你们都忘了吗？”一气之下拔出了佩剑砍向伯卡德。主角的父亲看势立刻上前劝阻，可惜无效。伯卡德用剑一挡，说：“我看古兰斯根本不会教育孩子。教出个这样狼心狗肺的东西。就让我来教训教训你吧。”“教训我？谁教训谁还不知道呢？你以为你现在还是当年的救世英雄吗？”暗影骑士讥笑道。伯卡德看形势危机，就叫主角父子快逃。主角父子刚要和主角的母亲一起逃走之时，追兵来袭。无奈，父亲艾鲁门只有叫主角的母亲带着主角和另外的一个孩子先从密道走，自己则以带路之名引开追兵，拖延时间。主角和母亲来到另一间房，那里躺着个女孩子，她就是暗影骑士所要找的所谓的邪教徒。正当三人要逃离之际，追兵破门而入，主角母亲奋不顾身阻挡，主角和女孩逃走了。可惜的是，主角在途中摔了一跤，不幸被追兵抓住。女孩则幸免于难。



一阵黑暗过后，随之而来的是一声惨叫：“啊……不要，不要，我不要做这个梦。”看样子，主角已经长大了。一旁的ウィリー（威



利）因为主角的叫声而惊醒，开玩笑说："我好不容易做了个浪漫的美梦，都被你吵醒了。""你到底做了什么梦？让我给你占卜一下吧！"可惜，威利的占卜术并不是很高明。还是主角说出了心事，他因为没能实现母亲的嘱托保护好那个走失的女孩而自责。威利安慰道："当时你只是个小孩，能这样已经不错了。无需耿耿于怀的。"还拿出珍藏的面包和主角一起分享，鼓励道："我们要好好活着出去，这样才能见到她。她应该活着，不，一定活着。所以我们也要活下去。"（看样子，他们应该在监狱一类的地方。）说着说着，威利提到上次一个士兵告诉他在竞技场的一个房间里有条通道可以逃脱。主角疑惑："就那个给你面包的士兵？给你面包你就相信他啊！"

威利辩解："并非这样。我相信他是因为他的歌。他的歌中带着悲伤。""带着悲伤？难道他是グランス（古兰斯）？"主角猜测到。"对，一定是他，他装扮成士兵的样子来救我们了。一定是。我相信这是真的，我对女神像祈求过。""女神像？"主角好奇的朝女神像走去。[教学：女神像分两种，银色的只可以记录。而金色的既可记录，又可回复所有HP,EP]记录完后，再和上方的奴隶对话就可开始脱逃行动了。

在竞技场角斗的前夕，暗影骑士发表了一席听似慷慨激昂的话。他说："我亲爱的子民们，你们辛苦了。目前，王国周围正徘徊着一些玛娜一族的人。但请大家不用担心。"说到这里，底下有人插话："什么，玛娜一族的人。就是那些想独占玛娜之力，如同皇帝汪达尔一样的人吗？"看来，这几年民众们在暗影骑士的影响下，也对玛娜一族的人产生了偏见。暗影骑士接着说到："我们正大步迈向胜利的终点。我们要用自己的力量获得胜利。难道单凭信奉玛娜女神，依靠玛娜之力就能胜利吗？难道那些自己不努力，不流汗，只想独占玛娜之力的家伙会胜利吗？我们需要的并不是玛娜之力，曾经皇帝汪达尔就因为使用它而不得善终，我们不能重蹈覆辙，我们必须拥有坚定的信念和强大的实力。"说到这里，赢得了下面一阵欢呼："好样的，暗影骑士陛下。"一阵暴风暴雨般的掌声后，暗影骑士又说："帝国的黑暗时代，杰玛三骑士的传说已是过眼云烟，昨日黄花了。我们不能把希望寄托于不切实际的传说上。我们要用自己的双手开辟崭新的时代。我们必胜，让我们自己把握明天，取得最终的胜利。"底下再次响起雷鸣般的掌声，民众高呼："暗影骑士陛下，万岁！古兰斯公国万岁！"到这里，暗影骑士的讲话听起来很有道理，而且也博得了民众的爱戴。然而，这只是乱世开始的征兆而已。

画面转回主角。这次的魔物角斗论到主角和威利两人，这也是他们逃脱这里的唯一机会。那个被认为是古兰斯的士兵在他们上场时问了一句："去吗？"

"当然！"威利回答。于是，二人便走向了角斗场。所谓的魔物角斗和古罗马的猛兽角斗差不多，只不过把狮子换成了魔物。这是第一次战斗。BOSS弱得出奇，大家可以借此机会顺顺手，适应一下战斗系统。角斗胜利后，威利让主角表情自然一点，迎合一下看台观众，以免太紧张被人看出破绽就逃不掉了。欢呼完后，进门就溜。正当两人以为自己已经脱离魔掌，正计划着要去"トップル（特浦尔）村"打听那个走失女孩的消息时，暗影骑士带着几个士兵出现了。大事不好，威利马上说到："我们只是出来透透气，现在已经休息够了。马上就回去。"暗影骑士却说："不论从刚才的角斗，还是你们制定脱逃计划的头脑来看，让你们做奴隶实在是大材小用了。怎么样，成为公国的士兵吧！加入我们的行列一起扫除玛娜一族。"主角和威利听后都保持了沉默。"这应该不是个坏建议吧。"暗影骑士继续笼络道。在杀害自己至亲的仇人面前，主角已经不能忍受心中的那份刻骨的仇恨，对着暗黑骑士痛斥道："我死也不会加入你们的。你杀害我父母，我绝对不会原谅你的。""杀害？不是吧。我只是依法办事而已。如果我违反了自己制定的法律，遭人非议，那就麻烦了。"暗影骑士诡辩称。威利看情况不妙出来打圆场劝主角冷静些。主角当然不听，说："你要做士兵你去做，我不干。"



这时，暗影骑士已经失去了耐心，恶狠狠地对主角说："不知趣的家伙，无法无天了。既然你无视法律，那就死路一条。"主角心中的仇恨促使他拔出自己的剑猛地朝暗影骑士砍去，可惜被暗影骑士轻松地一指弹开。随后，暗影骑士便一剑将主角击落桥下，坠入湍急的瀑布中。威利一边朝桥下喊着主角的名字一边仰天祈祷："女神啊，请你保佑他吧。"

命运的邂逅

圣剑的老面孔商人"ニキータ(尼基特)"率先登场了。他正在钓鱼，不过等待了很久似乎还没有任何收获。突然一条大鱼上钩了，尼基特满心欢喜，用尽力气把大鱼钓了上来，谁知，从水中钓出来的并非是条可口的大鱼，而是刚才被暗影骑士打落瀑布的主角（这下可好，鱼没钓到，又多个吃饭的^^）。尼基特觉得如果见死不救的话，会遭天谴，以后自己的生意就会不顺利了。于是，踢了主角两脚。奇迹出现了，主角竟然真的苏醒了，（难道踢人也可以救人？！）尼基特这时露出了商人吝啬，贪婪的本性，对主角说："我可是你的救命恩人哦。"主角当然先要感谢他，然后问："这是那里？特浦尔村在哪里？"尼基特摇摇头回答："我自己也是刚到此地不久，不太清楚，你去问问住在这里的人吧。"然后又对主角邀功到："这个人情我记着，以后再让你还吧。"随后便独自离开了。

往下走，突然听到有人喊救命。主角飞快地赶了过去，救出了被怪物围困的女孩子。交谈之下，得知她和主角要找的那个失散的女孩同名，而且她好像很惧怕古兰斯公国的人。终于在主角的一再要求下，她同意主角护送她回到村子。巧的是，她所在的村子就是特浦尔村，在森林的东北方向。不过刚才女孩不小心把一本重要的魔法书落在草丛里了，希望主角帮她找找。选"はい"答应她。[以后用剑可以除草发现道具。]找到书后，就可以往东北方向走，去特浦尔村了。

●トップルの道（通往特浦尔的小道）：

出现怪物——

白天：ラビ（兽）

黄昏：ラビ（兽）

夜晚：ラビ（兽）

一路上，怪物都比较弱，而且在晚上怪物不会主动攻击。有一个指示牌的场景中，往左上走会来到一个有大炮的地方。在左边的岩石上有朵蓝色小花，上面有东西闪闪发光，调查一下就可以得到"木の輝石"。现在好像没什么用，不过看介绍这是颗封有木之精灵的石头。然后再回到指示牌那里，往上走，就可以到达宁静的小村庄特浦尔村了，这是个信奉玛娜之力的村庄。也就是，暗影骑士竭力要扫除的异教徒所在的地方。

●トップル（特浦尔）村：

道具屋出售商品：

道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ブイブイ草	治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复"状态变化"	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50

装饰品

装饰品名称	效果	售价
ビーだまリング	DEF+5	100
ジュエルリング	INT+5	100
うつせみのピアス	ACT+5	100
水晶のゆびわ	MND+5	100
毒蛇のピアス	POW+5	100

一进村子，先和右边房子的老爷爷对话后，得知他非常不理解为什么古兰斯要把信奉女神的人说成邪教徒，而且对来自古兰斯公国的主角不理不睬。再出门，被一小男孩拦下，主角无辜遭受他的一顿辱骂。男孩还对主角拳打脚踢，嘴里说着："我要杀了你们。"由此可见，村民对古兰斯公国的憎恶之情可谓刻骨铭心啊。这时，屋子里的老爷爷出来了，见主角既不还口，也不还手，看上去并不是逞凶疾恶的古兰斯公国士兵。于



是让自己的孙子停手，请主角进屋说话。当老爷爷得知主角的目的是要打败暗影骑士后，便对主角说："暗影骑士拥有的力量并不是凡人可以打败的。我想要打倒他的最好方法恐怕就是用传说中的圣剑了。""圣剑？老爷爷你知道在哪里吗？"主角马上发问。老爷爷迟疑了一下，无奈地回答说："这个我不太清楚，但我想ウェンデイル（威恩第尔）的大贤者シーバ（西巴）一定知道吧。"小男孩马上接上去说："维恩第尔可是第一大都市，从这里翻过几座山就到了。"随后，老爷爷便给了主角一根"魔法のロープ（魔法绳）"作用是可以直接回到前一个记录的地方。说完，主角谢过爷孙两人后，准备去第一大都市威恩第尔向大贤者シーバ（西巴）询问关于圣剑的事情，先别急着出发，和村子里的人都交谈一下，和道具店里的小孩ライチ（赖奇）交谈后，他希望你能带个信给在威恩第尔工作的父亲，他的父亲名叫マルコ（马鲁可），让他注意身体。并且请主角帮他把壁虎烧带给父亲，因为这是他父亲最爱吃的。连选两次"はい"就可得到"イモリの黑焼き"。再和左上方房子里的人交谈后得知在村子的北方瀑布的小屋中住着一个剑士。主角认为有必要去那里拜访一下，应该会有点收获。还从其他村民口中得知，"ピンケットの馆（本凯特公馆）"只在晚上才会开门，真是非常的奇怪。全部交谈完后，就可往左走上路了。刚要走出村子，商人尼基特叫住了主角。他建议主角买一本记事本，以后怪物啊、同伴的资料等等很多东西就可以记录在上面了，而且价廉物美才10元。虽然这本记事本表面很脏，一看就知道是尼基特卖不出去的东西，但为了报答它的救命之恩，就买下吧。而后，就可得到道具"ポポイの落书き帐"，作用是可以充当地图，怪物图鉴，人物图鉴和宝典等作用。

●トップル周边（特浦尔周边）→洞窟の道（通往洞窟的小道）：

出现怪物——

白天：ラビ（兽）/ビービー（昆虫，带毒）/

黄昏：ラビ（兽）/ビービー）昆虫，带毒）/

夜晚：ラビ（兽）/ビービー）昆虫，带毒）/バットム（鸟，攻击可混乱）

先走到一个有指示牌的地方上面写着不许进洞窟，然后往左走，就会又看到一个指示牌上面写着"危险，前有瀑布。"再往里走，就会来到刚才村民所说的瀑布小屋了，先去左边记录一下，再进去，里面没有人。桌上有一封信，上面写着"去维恩第尔，在那里会合。"然后，正巧和刚才被主角所救的女孩撞了个满怀。她误以为主角是古兰斯公国的士兵，主角又不明不白地挨了顿打。在一番交谈后，女孩召唤出了光之精灵ウィスプ（维斯巴），光之精灵并没有排斥主角的现象。这就说明，主角并不是公国的走狗，心地也十分善良。而后，女孩便教授主角施放魔法的方法。

［教学：先在菜单中选择要实施魔法的精灵，然后按住R键就可以了。按住R键，在精灵没在画面上出现之前放开，或连击两下R键时为回复和辅助魔法；按住R键直到精灵出现在画面上后再放开，就为攻击魔法。］

主角把信交给女孩看后，两人决定一起去维恩第尔，但是通往维恩第尔的洞窟被本凯特公馆的主人给封印了。最后两人决定一同前往东边的本凯特公馆解开洞窟的封印再说。出去时，学会特技"ジャンプ（跳跃）"。以后按L键就能跳过某些地方了。

鬼屋揭谜

回到刚才标有"不许进洞窟"指示牌的地方，按L跳到正上方。再往右走。碰到商人尼基特，他想穿越前面的洞窟，但是被一些所谓的圆形怪物阻挡了，他说攻击这些怪物要用特别的属性攻击才行。

●バットムの洞窟（夜行鸟的洞窟）：

出现怪物——

バットム（鸟，攻击可混乱）/ボロン（亚人，会远程射箭）/クリーンスライム（不定形，攻击可降低防御力，用弓箭攻击有奇效）

在一个场景中会拿到弓箭，用弓箭对付怪物クリーンスライム才有效。路上会碰到一中圆形的灰色怪物，只有用手杖才能结果它们。其他没什么难度。穿过洞窟就会来到"ピンケットの周边（本凯特的周边）"

●ピンケットの周边（本凯特的周边）：

出现怪物——

白天：ボロン（亚人）/ラビ（兽）/ビービー（昆虫，带毒）

黄昏：ラビ（兽）/ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟）

夜晚：ラビ（兽）/バットム（鸟，攻击可混乱）/ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟，攻击可混乱）

在以后的每个迷宫里，随机会碰到商人尼基特，可以从他那里买点道具补充一下。

道具：

道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ぱっくんチョコ	回复80格HP	40
魔法のクルミ	回复80格MP	45
プイプイ草	治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复"状态变化"	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50
カエルグミ	必杀槽瞬间加满	40
合成肉	对兽,植物,昆虫,爬行类强	100
七色肉	对鸟,攻击,不定形,水生生物强	100
幻の肉	对魔法生物,亚人,不死强	100

装饰品

装饰品名称	效果	售价
ベルのすず	战斗中获得更多的经验值	1000
ザル鱼のひとみ	战斗中获得更多的的金钱	1000

路上多用跳跃就可以了。走到一个标牌的地方上面写着"北面是本凯特公馆"，下方是"ぱっくんの巣（半鱼人的巢穴）"。大家可以先去下方一次，又碰到商人尼基特，这次他50元卖给主角一个"サボテンのもと（仙人掌根）"。作用是以后可以在有花盆的地方使用，就会出现一间仙人掌房间。下方就有一个花盆，大家试试看。和里面的仙人掌君对话可以把重要的事情记录下来。和右边房间的树对话，给他两种种子，过一段时间就可结出果实。左边的房间则是锻造屋，以后打造武器、防具等的地方。总之，要多利用这个小房子哦。然后就可以回到上面去本凯特公馆了。记得吗？曾经在特浦尔村听人说过，本凯特公馆的门是到只有在晚上才开的。所以如果进去时不是晚上就要来回走场景，直到天黑为止。

一来到本凯特公馆，主角就有种不祥的感觉。女主角好像看到了什么，一个人追到树林里去一看究竟。这时，迎面走来个穿着奇装异服，满脸阴沉的神秘男子。他看到主角后，用极其蔑视的口吻说："吸血



鬼只吸女人的血，对男人不感兴趣。你还是快点离开这里吧。”说完，大摇大摆地走进了公馆。这之后，女主角神色慌张地跑了回来，气喘吁吁地说到：“我看见幽灵了，真的是一个男人的幽灵。”主角则不太相信，认为这是女主角的错觉，不管怎么样先进到馆内摸清底细吧。

到馆内，管家说主人正在睡觉，不宜打扰。两人听后回应说：“既然如此，我们也就不打扰了，等明天再说吧。”管家这时马上提醒到：“两位应该知道，我们公馆的门只有晚上一小段时间才开的，所以……”看来要见到这个公馆的主人，只能在这里借宿一晚了。此时，又进来一个名叫イザベラ(伊萨贝拉）的女子，看来她和这家主人很熟。主角为了早点穿过洞窟去维恩第尔、便决定留下住宿，而女主角则认为这里这么恐怖，诡异，还是不要住宿算了，改天再说吧。还认为男主角故意下套让她钻，给她设陷阱，反正一直在发牢骚。主角解释说：“让你上当我有什么好处，我只不过想早点到达维恩第尔，难道你不想吗？”这下女主角也无话可说，我想她可能是太害怕而紧张的吧，毕竟刚才碰到了她所说的幽灵了。

过了一会儿，管家走过来说房间准备好了，两人便进了房间。闲聊几句后，主角出门来到右边的房间，想从公馆主人的好友伊萨贝拉口中探出点情报。交谈后得知，伊萨贝拉和公馆的主人交往很深，可以说到了恋人的地步，而且伊萨贝拉对主角他们承诺到：“我可以帮你们去说，让这家主人解开洞窟的封印。”还告诉主角，ぱっくんの巣（半鱼人巢穴）深处有个水精灵之洞，如果想要得到水精灵的话，不妨去那里看看。谢过伊萨贝拉后，回到自己房间。主角感叹，这么多年都没睡过软绵绵的床了，今天终于可以享受一下了。虽然女主角心中还是有点害怕，不过有男主角陪她，心里多少有点塌实了。深夜，主角又做了同样的梦。梦到了那场悲剧，再次惊醒。往身旁一看，突然发现女主角不见了，主角马上冲出房间，跑下楼梯时正好看见管家从一间房里走出来，嘴里还嘀咕着：“那个女孩看上去不怎么样，不知道伯爵中不中意。”主角心想：“不好，他说的难道是……糟糕，这家主人就是吸血鬼，我要快点去救她。”再敲开伊萨贝拉房间的门，发现她也不见了。桌子上放着一本厚厚的日记，上面写的是20几年前三骑士等人的事情。可是伊萨贝拉看上去才20刚出头，怎么能写出20几年前的事情呢？这公馆里的确是迷云密布啊。不管怎么样，先救女主角要紧，赶快走进管家刚才进入的那道门吧。

●ピンケットの馆（本凯特公馆）：

一层→地下一层→一层→地下一层：

出现敌人——

バットム（鸟，攻击可混乱）/クリーンスライム（不定形，攻击可降低防御力，用弓箭攻击有效）/スカルビースト（不死）/ゾンビ（不死，全武器攻击无效，火魔法攻击有效）

右边最上方的房间中有个怪物无法攻击他。要等到在地下一阶拿到火精灵用火魔法烧它才行。先到地下一阶，走到最后的房间，用弓箭攻击灰色的怪物，可以得到火精灵“サラマンター（沙拉曼特）”，并学会特技“打座”，先按住L键再按A键不放，就可回复MP。回到一阶烧死那个看门的僵尸，继续前进。途中僵尸众多，但可以无视，不用管他们。最后来到一间房间，看到刚才的神秘男子正在开棺材，棺材里都是女孩。男子告诉主角这个公馆的主人是个吸血鬼，目前好像正在找恋人，所以才抓这么多女孩子过来的。还说马上地狱门犬会让你们有来无回的。说完，管家出现了，看到主角贸然进入禁地，露出了凶残的本性，对着主角叫嚣到：“既然你们发现了这里，就不能让你们活着出去。”于是，变成一个怪物冲过来，原来管家就是刚才神秘男子所说的地狱门犬。可是地狱门犬的实力就不敢恭维了，没几下功夫，他就一命呜呼了。扫清恶犬继续往前走，来到一个餐厅，往右边的门上去，记录完后，进入面前的大门。

一进去，就发现了女主角和伊萨贝拉，还有リィ（栗）伯爵。伯爵好像在用伊萨贝拉做着某种仪式。原来那些女孩都是玛娜一族后裔的，被伯爵施了魔法处于长眠的状态。伯爵为他的罪行竟然想出了个冠冕堂皇的理由，他说是为了遵守和一个朋友的约定，保护这些女孩子不被暗影骑士迫害。只要她们在这里长眠，就不会有危险了。“一派胡言，你有没有考虑她们的感受呢？”女主角气愤的责问。“不管怎么样，你们都别想破坏我的计划。”说完，伯爵变身成一个大蝙蝠杀了过来。其实他没有什么难度，用弓箭基本上可以搞定他。打败他后，出人意料的事情发生了，古兰斯国王的灵魂出现了，原来是他让伯爵保护玛娜一族后裔的。古兰斯还让女主角记住，不管发生什么事情都要活下去，一定要活下去，还让男主角一定要保护好她。而伯爵则提醒说：“让他们快逃离这里吧！刚才几个古兰斯士兵已经发现这里了，马上这里就不安全了。要解开洞窟的封印，就要有水精灵的力量。去吧，先去得到水精灵，再穿过洞窟。”古兰斯国王也让他们快点动身，并让主角别太牵挂他了，也别问为什么他会变成幽灵的样子。于是，主角两人便匆匆上路了。看来两人以后的路将会更难走，但古兰斯国王相信他们能走好，而且一定要让他们自己走下去。



在经历了又一次逃亡后，两位主角曾经冰封的记忆被唤醒了，纷纷回忆起小时候悲惨的一幕。同时，两人都解开了自己由来已久的心结，男主角终于找到了失散的女主角，不用再自责了；而女主角也不需要再愧疚，因为男主角并没因为她而发生不测。豁然开朗的两人有如得到了新的生命，斗志愈发高涨了。两人一起对着苍天高喊：“下个目的地！——维恩第尔，走吧！！！”



新的旅程

逃出本凯特公馆后，就可以去栗伯爵所说的藏有水精灵的地方“沼の洞窟（泥沼洞窟）”了。去洞窟前要经过下方的“ぱっくんの巣（半鱼人巢穴）”。

●ぱっくんの巣の道（通往半鱼人巢穴的小道）→ぱっくんの巣（半鱼人巢穴）：

出现怪物——

白天：ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟）/ポロン（亚人）/ぱっくんオタマ（爬虫，攻击可变小）

黄昏：ビービー（昆虫，带毒）/ニードルバード（鸟）/デスブラフー（植物）/ぱっくんオタマ（爬虫，攻击可变小）

夜晚：バットム（鸟，攻击可混乱）/ぱっくんオタマ（爬虫，攻击可变小）/デスブラフー（植物）/ニードルバード（鸟，攻击可混乱）/クリーンスライム（不定形，攻击可降低防御力，用弓箭攻击有效）

夜晚，商人随即出现可能。

走到半鱼人巢穴的深处，就可达到“沼の洞窟（泥沼洞窟）”。进到洞后，让男主角装备弓箭，再用火精灵攻击魔法消除挡住路的魔石，继续前进。



●沼の洞窟（泥沼洞窟）：

出现怪物——

デスブラフー（植物）/ぱっくんオタマ（爬虫，攻击可变小）/ぱっくんトカゲ（爬虫）/ランドリーチ（水生生物，吸血攻击）/タックソルジャー（亚人）

往里走到一个地方，主角一不留神滑了下去。在这里打败三个戴头盔的鸭子后可以得到武器“フレイル（链球）”，这样以后就可以用链球吸住对面的铁桩子了。然后回到刚才的地方，用链球跳到对面，进入前面的门中。走进去一点，就可以

记录。再进门，得到“月の镜（月之镜）”。然后就是BOSS战。注意回避它的“口吐毒气”，不仅能造成连续伤害，而且能让我方队员中毒。用弓箭加以火属性辅助魔法及攻击魔法可以很有效地对付它。胜利后得到水精灵“ウンディネー（温蒂乃）”，但是由于这里的水质已经被严重污染，所以水精灵无法发挥力量。既然这样，让水精灵去清澈的水中就可以了吧。先出洞窟，一直往右走，就可以看到一片蔚蓝的海水。果然，水精灵在此回复了活力，正式加入我方。以后就可以使用水系魔法了。既然得到了水精灵，接下来就应该去那个通向维恩第尔的洞窟了。

●ウェンデイルへの**洞窟（通往威恩第尔的洞窟）**：

出现敌人——

ランドリーチ（水生生物）/カルフィッシュ（水生生物）

进去后，先用水精灵破坏掉挡路的魔石，继续前进。就可来到“ウェンデイル海岸（威恩第尔海岸）。

ウェンデイル海岸（威恩第尔海岸）：

出现怪物——

白天：ニードルバード（鸟）/タックソルジャー（亚人）/デスクラブ（水生生物，回旋攻击可能）

黄昏：タックソルジャー（亚人）/デスクラブ（水生生物，回旋攻击可能）

夜晚：ランドリーチ（水生生物，吸血攻击）/デスクラブ（水生生物，回旋攻击可能）

过了海岸，终于到了ウェンデイル（威恩第尔）。男女主角两人感叹，这一路真是走的艰辛。不过值得庆幸的是终于平安无事地达到ウェンデイル（威恩第尔）了。先去问问大贤者シーバ（西巴）关于圣剑的事情，然后再和女主角的叔叔汇合吧。还记得曾经在トップル（特浦尔）村答应过要帮小男孩ライチ（赖奇）把东西带给他父亲マルコ（马鲁可）的吗？受人之托，当然要忠人之事。别忘了完成这个分支哦。

●ウェンデイル**（威恩第尔）**

道具屋出售商品：

道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ぱっくんチョコ	回复80格HP	40
魔法のクルミ	回复80格MP	45
ブイブイ草	治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复“状态变化”	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50

装饰品

装饰品名称	效果	售价
ビーだまリング	DEF+5	100
ジュエルリング	INT+5	100
うつせみのピアス	ACT+5	100
水晶のゆびわ	MND+5	100
毒蛇のピアス	POW+5	100

这间屋子里有个很隐蔽的宝箱。如图，而且从这家的老奶奶口中可以得知，マルコ（马鲁可）在强化屋工作。



走到城市上方，就会听到吟游诗人レスター（雷斯特）在吟颂グランス（古兰斯）国王：

天籁之声的他在歌唱！
冲破魔国的大门！是真挚的友情啊！
天籁之声的他在歌唱！
开启世人的心扉！是对世间的爱啊！
他，就是古兰斯。
拥有天籁之声，缔造和平的使者。
不佩刀剑的杰玛骑士。

大家都对他的歌声评价很高。旁边的银发男子因为喜欢他的歌还问了他的名字。当知道雷斯特要去古兰斯城后，银发男子便对他说：“你歌唱得非常好，不过如果去古兰斯城的话，一定会被他们招入宫的。这样你的命就难保了。”可雷斯特说自己只是想唱歌，并没有其它的意思。银发男子解释到：“暗影骑士一直在批判古兰斯国王，你却唱着赞颂古兰斯国王的歌。这不是和暗影骑士对着干吗？”说完，银发男子便扬长而去。主角也走到雷斯特跟前，提醒他如果去古兰斯王国的话一定要非常小心啊。此后，走进左边的强化屋，和里面的矮人交谈可以了解到马鲁可已经不在这里工作了，现在在メノス（美诺斯）工作，看来这个分支没这么简单完成哦。强化屋顾名思义还可以强化武器和防具，但需要果实和野菜，而果实和野菜是把各种种子交给仙人掌小屋中的那棵树后过几天就能结出来。具体的强化数值和效果我将在后面详细地列出。

走进最上方的大圣堂，看到两人在交谈，其中一个是女主角的叔叔，也就是一开始时和暗影骑士对峙的剑士伯卡德，他也是以前对抗汪达尔的杰玛骑士之一。而另一个长相怪异的老者就是传说中的大贤者西巴，他也是杰玛骑士之一。据西巴说女主角是守护女神的人，到底她身上有什么秘密呢？或许以后就会揭晓吧。男主角觉得能一下子见到两位传说中的大人物真是荣幸极了。而后，便直截了当地问西巴：“尊敬的大贤者西巴，请你告诉我关于圣剑的事情好吗？”

西巴反问：“你要用圣剑做什么？”“打败暗影骑士。”男主角回答。西巴听后笑了笑，语重心长地劝解到：“圣剑可不是凡人之物，如果要得到它。那先得成为英雄。”“英雄，就我？这怎么可能？”男主角非常气愤，觉得西巴在逗他乐呢！于是，一气之下推开了女主角离开了大圣堂。

刚一出门，空中掠过一艘飞空艇。随之而来的是一片惊恐声：“古兰斯公国对我们开战了。”顿时，城市陷入一片混乱之中，市民各自落荒而逃。还没等男主角回过神，战争的发起者，大仇人暗影骑士朝大圣堂缓缓走来，那个上次在本凯特公馆碰到过的红发神秘男子也伴随他左右。从他们谈话中得知，红发男子名叫ジュリアス（朱利安斯），此次的目的是要把女主角带回去。仇人见面，分外眼红。男主角又一次拿起剑朝暗影骑士砍去，可惜结果和上次一样，被暗影骑士轻松打倒在地，暗影骑士问男主角：“我再次邀请你做我的骑士，怎么样？”主角毫不犹豫地再次一口回绝，这次被朱利安斯用魔法打入大圣堂内，幸亏上次得到的月之镜保护了主角，不然性命堪忧啊，等主角回过神来，暗影骑士一行人已经大大方方地走入了大圣堂。这时，月之镜的碎片映照出了朱利安斯头上的黑影，西巴见状惊愕，心想：“难道是汪达尔。”卑鄙的暗影骑士得意地说到：“快把那个女孩交过来，不然停在上空的飞空艇的炮火可是无情的，到时候这里一片火海可别怪我。”看到这种情景，女主角大义凛然地对在场的人说：“我过去吧。我不想让大家为我一个人牺牲。”男主角再次用尽力气抵抗，试图保护女主角。可惜，结果依然是被打趴下。不过，暗影骑士看来非常器重他，三次问他：“愿意成为我的部下吗？”“废话，答案就一个，不可能。”男主角第三次坚决的回绝他。“不知好歹的东西。”暗影骑士用力把男主角踢到一边，趾高气扬地走出了大圣堂。众人只有眼睁睁地看着女主角被他们强行带走。男主角又一次没有保护好她，又一次陷入无尽的悔恨中。

 千辛万苦



醒来后，伯卡德用低沉的声音对主角说：“现在情况不容乐观，就算要救她（女主角），也是阎王殿里救人难上加难，因为敌人都在飞空艇上。”不过，话虽如此，伯卡德还是让男主角去找足智多谋的大贤者西巴看看有没有其它办法。出旅店，看到了银发男子和雷斯特站在外面。雷斯特说他要改变行程，去诗人聚集的城镇ジャド（加德），还让男主角保重身体。而银发男子也说出了自己的名字，原来他叫デビアス（忒皮亚斯）。他请主角帮忙放了他那些关在笼子里的鸟，因为现在已经用不着了。既然这样，那就进宿屋左边房间，帮他把所有的鸟放了吧。再出门后，他们两就不见了。随后去大圣堂见大贤者西巴，伯卡德和男主角都非常担心女主角，问西巴是否可献一计，让他们有办法救她。シーバ西巴则说：“现在问题非常严重，如果我没猜错的话，以往的这些事件都是由汪达尔在幕后策划的。”

伯卡德一惊，大叫道：“什么？汪达尔，他……他……他不是在20年前就被我们打败了吗？”西巴也不解地说：“是啊，可是刚才月之镜破碎的一瞬间，碎片折射出的光照出了

汪达尔的影子。”“你是不是多虑了?”伯卡德提醒西巴。西巴嘴角微微一颤，长长地叹了一口气，说道：“这个我会调查。现在先要救那个孩子。去西面的湖吧，公国的飞船正停在那里呢。但是要去那里必须经过‘カイアの洞窟（盖亚的洞窟）’，那可是个磨练意志的地方，要通过洞窟非常艰难，一定要坚持走到底啊！”说完，还送给男主角一个光精灵。然后，三人便兵分三路各自开始行动了。伯卡德负责和公国作战，男主角当然负责救女主角，大贤者西巴则去调查　　被怀疑是汪达尔转身的红发男子朱利安斯，就这样，在承受了新的打击后，主角又重新站了起来，准备新一轮的战斗。



被主角放飞的小鸟自由地在空中飞翔，仿佛在空中鸣唱：

偶然相遇的人们！
无奈分别的人们！
心中的思绪，心中的想法，
已然开始蠢蠢欲动。
未来……。

画面切到伊萨贝拉和暗影骑士的对话。伊萨贝拉为了某种原因竟然自愿为暗影骑士效劳。这种奇怪的要求就连暗影骑士自己也感到突然。从伊萨贝拉的话语中可以得知，他帮暗影骑士自己也感到突然的原因一共有二个，一个是因为暗影骑士很强大，二是因为魔界的高手都纷纷来到人间一定有问题，她想利用暗影骑士来发现这个秘密。其实还有第三个原因，就是伊萨贝拉好像喜欢上暗影骑士了。事态的发展似乎变得越来越微妙了。

小鸟继续吟唱：

为了玛娜之力，
世界上再次风云突变，
人与人之间的命运……
就如大河的流水……
跌宕起伏！

好了，中段情节结束。现在要开始办正事了。首先完成几个分支。到宿屋，和左边的小孩对话，选两次第一项。她说忘了把切菜的小刀借给谁了，请你帮忙找一下。来到宿屋右边的房间，和里面的矮人对话就会发生剧情，然后再和他对话就能得到“　のナイフ（银色的小刀）”，再把小刀交给那个小孩，她为表示感谢送给主角一个猫脸果实。再到道具屋，和中间的老头对话，他会让你帮忙发送宣传新型小刀的传单，一共是15份。此道具在“大切なアイテム（重要道具）”栏中，想要知道发了多少，看一下就知道了。在三个时间段和所有的市民对话后发完就可得到道具。然后就可以通过マイコニドの森（蘑菇森林）去救女主角了。蘑菇森林中有个仙人掌花盆，别忘了和仙人掌君对话，让他把大事记录下来。并且可以顺便种点果实和野菜。这里要说一下，这里有两条路，一条是通往“ドワーワの洞窟（矮人洞窟）”，一条就是“カイアの洞窟（盖亚的洞窟）”，虽然应该去カイアの洞窟（盖亚的洞窟），但是去了也白搭，因为进不去。所以，还是先去矮人洞窟。

●マイコニドの森（蘑菇森林）→ドワーワの洞窟（矮人洞窟）：

出现敌人——

白天：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

黄昏：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

夜晚：マイコニド（植物，攻击可睡眠）

这里是矮人的居住地，主角向头领打听进入盖亚的洞窟的方法。头领说要有冶炼合金，而这只有在禁断废坑里才有。禁断废坑里相当危险，很有可能一去无回。主角为了救自己要保护的女孩当然会把生死置之脑后，于是决定勇闯废坑。同时，矮人头领还拜托主角去那里找回自己的同伴，他自从去了废坑后就再没回来过。主角当然也答应了。现在就去吧！废坑在北面。走过几个场景就到了，途中要多用链球跳到对面去。

●废坑への道（通往废坑的小道）：

出现敌人——

白天：マイコニド（植物，攻击可睡眠）／ホッパー（昆虫）

黄昏：マイコニド（植物，攻击可睡眠）／ホッパー（昆虫）

夜晚：マイコニド（植物，攻击可睡眠）／ブラッドアウル（鸟）

商人随机出现可能。有多个宝箱，别忘拿。

●禁断废坑：

出现敌人——

モールベア（兽，连续攻击）　ブラッドアウル（鸟）／ホッパー（昆虫）／インセクター（亚人）

随机商人出现可能。

一到洞口，主角感到有野兽的迹象。砍出个洞后，从里面跳出四个怪东西。他们其实是ぐま族的，专门管挖东西生存的种族。你看，一出来，他们四个又开始挖了。他们的头领好像是个模样奇特的矮人。挖了一会儿，他们又回到了原处。那个糊涂的矮人或许是因为工作太辛苦，竟然把眼前活生生的主角误认为是幻觉。一番解释后，了解到这个叫“ワッツ（瓦滋）”的矮人也在寻找冶炼合金，目的就是为了锻造出究极之剑。既然两人的目的相同，于是就结为了同伴，一起寻找合金。

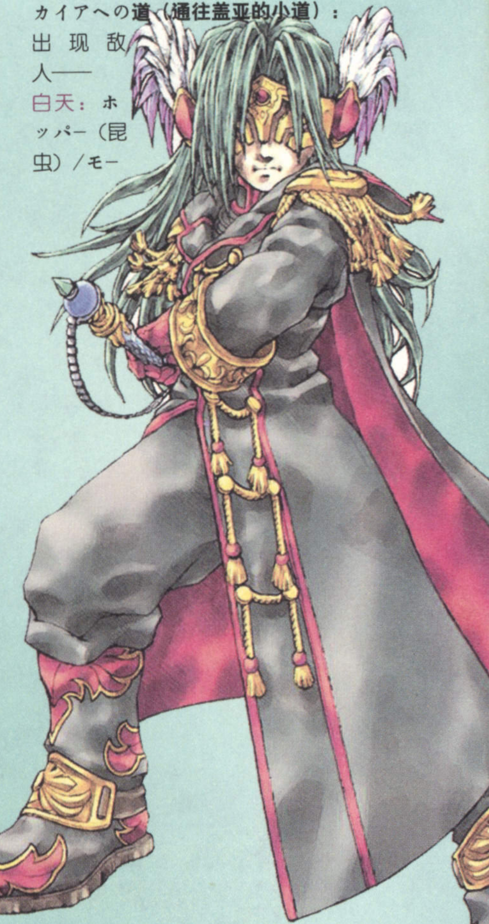
一开始，如果跳下去后，进入左边门洞就是ぐま族的家，里面可以记录。出来后，就可以跳上门口的采矿车前进了，途中，用剑打击蓝色的控制闸，就能顺利前进了。车停下往下走，再往右边进门。再往右走，打败几个镰刀怪，就能得到新武器“くさりがま（锁链刀）”，以后除草更容易了。再走几个画面，就会看到一辆矿车了。跳上去，和原先一样打击控制闸就可顺利通过了。

矿车停后，上去就可以记录了。然后就是BOSS战，这个BOSS非常好欺负，算他的行径方向攻击它，在它钻入地下后不停地走动就可以了。胜利后，两人回到矮人洞窟。大家为两人能平安回来感到高兴，但是，矮人却说要把武器卖给古兰斯公国。主角听后，当然反对，说他们这样是助纣为虐。可是，矮人们却说自己只是为了不停的打造武器然后卖出去，再不停的打造武器。这种生活方式没有人可以干涉，至于外面的是是非非他们可没空管。“算了，看来是对牛弹琴”主角无奈地埋怨到。不过瓦滋却和其他矮人不同，他很赏识主角的性格和为人。因此，决定为主角打造究极之剑。虽然这个决定遭到其他矮人的一致反对，但是他仍然坚持自己的想法。并且他也成为了主角的专业打造师，以后到仙人掌小屋后就能打造武器了。反正花盆离这里近，不妨去试试看，应该可以打造出比现在好的防具和武器来的。好了，现在就可以去カイアの洞窟（盖亚的洞窟）了。通往废坑的小道左边就是通往盖亚的小道。

カイアへの道（通往盖亚的小道）：

出现敌人——

白天：ホッパー（昆虫）／モー



ルベア（兽，连续攻击）
黄昏：ホッパー（昆虫）/モールベア（兽，连续攻击）
夜晚：ブラッドアウル（鸟）/モールベア（兽，连续攻击）

商人随机出现可能。

走过几个场景就能看到盖亚了，他可是PS圣剑中的四贤者哦。给他冶炼合金，他一边说着，好吃，可口，一边就把主角给吸进嘴里了。

●カイアの洞窟（盖亚的洞窟）：
出现敌人——
ブラッドアウル（鸟） モールベア（兽，连续攻击）/アイスパイ（不思议，光属性攻击及连续攻击）

注意，这里的独眼怪非常厉害，大家注意。第二个场景中，用火精灵击碎魔石，进去拿两个宝箱。第三个场景中，先往右上边走，里面有两个宝箱，然后回来再往左走。中途可以得到土精灵“ノーム（诺姆）”。再走几个场景，用土精灵把魔石击碎，右边有个宝箱别忘了拿，随后就可出洞了。



力不从心

往前走，会碰到大贤者シーバ(西巴)。主角和他畅谈了一下刚才发生的事情，主角说：“当我质问矮人族‘为什么要卖武器给公国’的时候，却被他们反问到‘你要武器干什么？’。后来，我深思了一下，其实在他们眼里，我和暗影骑士都是手持武器的杀戮者。武器并不是一样坏东西，它的好坏取决于使用者的善与恶。”

大贤者西巴听了主角这一番话后，说到：“你成熟了很多啊！现在，挟持女主角的飞空艇就在湖心附近，为了以防万一，我与你一同前往救人吧。”说完，大贤者加入队伍，现在就要去营救女主角了。

●湖への道（通往湖的小道）
出现敌人——公国士兵

第一个场景的左上方11点钟方向有颗“水の　石”。第三个场景中可以得到武器“ナックル(拳套)”。然后进入飞空艇。一进入里面,飞空艇就起飞了,看来是回不去了。

●飞空艇：
出现怪物——
マジンカドール（魔法生物）/アイスパイ（不思议，光属性攻击及连续攻击）/チビデビル（恶魔，拳套攻击有效）

敌人都很强,虽然大贤者会光魔法，但作用不是很明显,大家还是要小心一点。进去后,往下走到一间房子如图:打碎窗户就可以出去了,往前走，大贤者突然叫住主角，“小心，我感到前面的房间有强大的魔力。”小心翼



翼地往里一看，朱利安斯正在逼迫女主角拿出通向圣域的钥匙，女主角誓死不从,朱利安斯终于露出了邪恶的本性,露出他汪达尔真正的本性,气急败坏地要杀死女主角。危机关头,大贤者挺身而出。20年前的敌人，今朝又见面了。不过，看来汪达尔的魔力比20年前增强很多，因此，大贤者一回合后就败下阵来了。情急之下，女主角趁朱利安斯不注意，把圣域的钥匙丢给了主角，让他快逃，并且一定要保护好这把钥匙，自己则留下和朱利安斯周旋。朱利安斯果然没有注意到钥匙已经在主角的手上，一个魔法把主角打下飞空艇，主角终于得救了。［总觉得主角好惨，不是被打飞，就是从高处坠落，惨啊幸灾乐祸ing］



主角从高空落到地面后，因祸得福，被一个漂亮MM救回家了。［突然觉得主角很幸福，妒忌ing］醒来后，漂亮MM说这里是メノス（美诺斯）村。还开玩笑说：“从这么高的地方落下来还没事，你运气真够好的。难道不记得我了，我在竞技场的奴隶囚室里经常用大拇指给你加油的。”“你是……アマンダ（阿曼达），你真是阿曼达。”主角激动地爬了起来。“别乱动，即使你是我们中最强的，从这么高摔下来也够呛的。”阿曼达担心地说。然后，两人便好好地谈了一下。原来阿曼达是趁上次主角和威利脱逃时的混乱之际逃了出来，她看见威利被公国士兵抓了回去，可惜当时自身也难保，所以根本无法救他。说着说着，阿曼达打断了谈话：“其它以后再说吧，她（女主角）肯定没事的。现在你给我好好休息吧，这样身体才会好得快一点。”说完，主角便睡下了。可是，心中对女主角的思念以及担心之情化作了一个又一个的噩梦，原本就虚弱的主角这下情况更危急，阿曼达看见此情景一直在主角身旁鼓励他：“不要死，请你要坚持下去不要死，求求你了。”而同时，主角在噩梦中不停地痛苦挣扎。这时，在维恩第尔碰到过的忒皮亚斯进来了。他对阿曼达说他有药可以救男主角，然后……



偶然相遇

第二天，阿曼达似乎有什么难言之隐，悄悄地对还未醒来的主角说：“对不起，我不得不走了。我是多么想留下来陪你，可是……”然后，在遗憾中她走出了屋子。但随后的事情真是让人难以置信，女主角和伯卡德不仅平安无事，还来到了阿曼达的屋子里。主角一睁开眼睛，就看到了自己最想见到的人，身上的伤好像一下子全好了。据女主角说，是伯卡德救了她，而且大贤者也没什么事了，真是皆大欢喜。可是，当女主角询问那根有圣域钥匙的项链时，主角找遍全身也没找到，大家估计可能是阿曼达拿走了，因为女孩子看到珠宝眼就发红，拿一下带带很正常。

●メノス（美诺斯）村：
道具屋出售商品：

道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ぱっくんチョコ	回复80格HP	40
魔法のクルミ	回复80格MP	45
ブイブイ	草治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复“状态变化”	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50

装饰品

装饰品名称	效果	售价
白光のゆびわ	MND+10	250
狂兽の牙	POW+10	250
盗贼のピアス	ACT+10	250
赤月のつのぶえ	INT+10	250
プロテクトピアス	DEF+10	250

于是，主角就去村子各处找找她。到宿屋，和房间里左边的人对话第一次选1，第二次选2，然后一个人被带走，再和剩下的人对话就可以得到道具“アナグマの金货(グマ族的金币)”。和左下角屋子中的老奶奶交谈，她会请你带东西给自己在ジャド（加德）的孙女“プリシラ（普丽希亚）”，选第一项答应帮她吧。在这间房子里和左边的人对话，得知マルコ（马鲁可）已经不在这里工作了，去了ジャド（加德）。

和村中所有的人对话后，得知阿曼达去了诗人之都加德，回到女主角那里告诉他们这事情后，大家决定去加德找阿曼达。加德在村子的南面。



诗都奇遇

●サボテン砂漠（仙人掌沙漠）：
出现敌人——
白天：ラビリオン（兽）
黄昏：ラビリオン（兽）
夜晚：チビデビル（恶魔，拳套攻击有效）

这里有很多宝箱，多用跳跃就可以拿到了。东西都不错哦。走到最后就可到达诗人之都加德。

●ジャド（加德）：
道具屋出售商品：

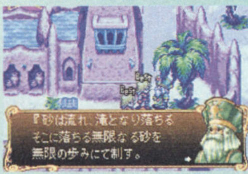
道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ぱっくんチョコ	回复80格HP	40
魔法のクルミ	回复80格MP	45
ブイブイ	草治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复“状态变化”	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50
てんめつ	草诱惑视觉系怪物	10
におい	花诱惑嗅觉系怪物	10
音符石	诱惑听觉系怪物	10

装饰品

装饰品名称	效果	售价
白光のゆびわ	MND+10	250
狂兽の牙	POW+10	250

装饰品名称	效果	售价
白光のゆびわ	MND+10	250
狂兽の牙	POW+10	250
盗贼のピアス	ACT+10	250
赤月のつのぶえ	INT+10	250
プロテクトピアス	DEF+10	250

到强化屋里，和右边的人交谈获悉马鲁可在芯皮亚斯的公馆里做服务生。左边的女孩则说最近镇里的诗人都莫名其妙地消失了，难道这和公国有关。再到右上方道具屋，和里面的ジャンカ（茳卡）对话。她求你帮她讨债，答应吧。第一个欠债人的就是在东南的カネール（卡饺鲁）。走到右下角有个老头就是卡饺鲁和他对话后收到钱。回到道具屋对话后，下一个欠债人就是旁边房子的ソンゴー（松可）。再来到左边的房子里，和松可对话，就可收到钱。回道具屋对话后，下一个欠债人叫ラドダン（拉德丹），他的具体位置虽然不清楚，但是他喜欢逛街买东西，可以去各个店看看。于是来到强化屋，和拉德丹对话后不仅收到钱，他还给了主角100元小费。回到道具屋对话后，下一个欠债人叫アーメド（阿玫德），住在镇的西南方向。来到左下角的屋子里和里面的老头对话，得知道具屋的老板娘搞错了，其实他欠道具屋10000元，而不是1000元[这个人真是很正直，我们要向他学习]。所以他给了主角10000元。回到道具屋对话后，最后一个欠债人是芯皮亚斯，但是向他收钱是很麻烦的。要和专管财务的女仆拿钱，她的名字叫ブレシオ（布莱系奥）。于是去左边的芯皮亚斯公馆。在一楼会碰到普丽希亚，她的奶奶不是让主角带了东西给她吗？和她对话选第一项后，她为表感谢给了主角猫脸果实。一个分支完毕。再到二楼，向里面的布莱系奥讨债，收到钱后先别回去。再和上面的几个女仆对话，得知马鲁可在这里做了很长时间的服务生后又不干了，去了イシュ（依休）找能赚大钱的工作了，因为他要帮他的孩子看病，要很多钱。馆内还有几个宝箱，别忘拿了。随后，就可回到道具屋复命了。老板娘为感谢主角，给了一枚“アナグマの金货（グマ族的金币）”。这个分支到此结束。然后再和第一个欠债人，也就是右下角的老爷爷カネール（卡饺鲁）对话，他会请你解谜。具体内容如下：



古代的先知在流沙中隐藏着秘密。
流沙不断有如瀑布的地方，
要用无限的步伐去征服它，
你从西面往下走到东面，
再从东面往下走到西面，
就可开启魔法机关。

为了后人，我们用两棵大树作为标记。
这个标记就是无限步伐的起点。

上面的谜到底有什么用？难道是解开沙漠之迷的关键。随后就可再去芯皮亚斯公馆一探究竟，因为阿曼达的出走一定和芯皮亚斯有关。进入芯皮亚斯公馆一楼正中的房间后，不出所料阿曼达从里面跑了出来。她看到主角后说的第一句话就是：“太好啦，你伤都痊愈了吧。”然后，门奇怪地突然关上了。主角说明来意以后，阿曼达愧疚地说：“那项链的确是我拿的。因为当时情况紧急，我只有这么做。那时，芯皮亚斯这个家伙正好出现，要我把你的项链给他，作为交换他就给我可以救你性命的药。我为了不失去你，只有出此下策。”“阿曼达！我……”主角一点都没有怪罪之意，停顿了一下后说：“阿曼达，我不怪你。你都是为了我。我们现在已经不是奴隶了，我们可以永远在一起。”“那根项链是你所要保护，而且日思夜想的那个女孩的吧。”阿曼达追问到。“我……这个……”主角脸一下子通红。阿曼达一看主角这样，就转换话题了“好了，好了，别不好意思了。当务之急还是快去拿回项链吧。”主角一听，一下子活跃起来，嘴上象涂了蜜一般，说：“阿曼达，在奴隶囚室，每次我觉得生活无望的时候，一看到你开朗阳光的笑容，就好像看见了明天的希望，精神马上就会振作起来。”[花MM功夫不错。]“别这样说，怪不好意思的，好了，总之先出去再说吧。”阿曼达羞答答地回应主角。主角接过话：“好吧。不过，在那里的女人是谁？”



阿曼达叹了一口气，对主角轻声说到：“她是这个屋子的主人メディーサ（美度沙）小姐，她很可怜的。我们让她放我们出去吧！”于是，阿曼达加入队伍。主角走到美度沙身前，请她放行，可惜没反应。阿曼达说：“也许是美度沙在这里遭到了什么不测，才会如此神情呆滞，反应迟钝的，真可怜啊。”这时，鸟笼里的小鸟突然唱起了悦耳的歌声。阿曼达一听，惊讶地对主角说道：“这是我弟弟写的歌！”主角则大吃一惊，说：“这我在维恩第尔听过，这是歌颂古兰斯国王的歌，难道……难道雷斯特是阿曼达的弟弟？”阿曼达听了主角的一席话后，马上问到：“你认识我弟弟？”两人都被这只小鸟的歌声所震惊，既然世界上只有雷斯特会唱出如此动听的歌声，那么，这个鸟难道是雷斯特化身而成？难道城镇中的其他诗人们也是这样失踪的。“到底发生了什么事情？”

阿曼达不解地叫嚷到。“先别管什么事情了，先把雷斯特放出来吧。”主角建议。正当两人在努力想要救出雷斯特的时候，美度沙突然向他们发起了攻击，还好，主角及时推开阿曼达，可是，魔法攻击到了后面的小动物身上，瞬间，小动物变成了小鸟。现在，为什么大家会变成小鸟的原因已经很清楚了。这和美度沙一定脱不了干系。



这时，美度沙痛苦地哀诉：

如果我也有双翅膀，
我就会飞到那个人的身边。
如果我也有美妙的歌声，
我就能像那个人一样歌唱。可是……

看得出，所谓的“那个人”对美度沙来说非常重要。他到底是谁呢？这时，两个女仆进来了，显然，主角他们发现了美度沙的秘密后对他们的主人会很不利，所以她们酷酷地对主角两人说：“既然你们知道了秘密，就不能让你们活着。”可惜，她们还没动手，就被美度沙干掉了。美度沙拿着心爱的竖琴，如风般地飘了出去。先救变成小鸟的雷斯特吧，调查左边的女仆就可以得到钥匙。打开鸟笼，雷斯特一下子飞了出去，赶快追上去。美度沙和雷斯特往北面的时之祭坛走去了，所以主角他们也要追过去。还记得刚才那个老爷爷卡饺鲁所说的话吗？这个就是过沙漠的方法。



生离死别

●**ジャド（加德）沙漠：**

出现敌人——

白天：コブラ（爬虫）/デススコーピオ（昆虫）

黄昏：コブラ（爬虫）

夜晚：コブラ（爬虫）/コカトリス（鸟，石化攻击，中毒攻击）

商人随机出现可能。

这里的关键就是要破解卡饺鲁所说的话，如果你能自己解开，就请别看下一段攻略，自己试试看。如果解不开，就看吧。

出城，往右再往下，就可以到两棵大树的地方。这难道就是那个谜中所说的两棵大树？上面还有一个流沙瀑布，应该就是这里了。那就按照谜面所说的做吧，如图：

先走到这里，然后照谜面所说的，沿着我画的线，按照箭头的方向，绕着树走两个“8”字形就可以了。然后，上面的瀑布就会消失，出现一个门洞。这里的骷髅兵相当厉害，只有用光魔法才有很好的效果，还有宝箱怪，又能把人变小，又能麻痹人，大家注意。出去后又到了ジャド（加德）沙漠。走一个场景看到一个流沙旋涡，勇敢地下去吧。又会到砂の迷m（沙之迷宫）。



●**砂の迷 m（沙之迷宫）：**

出现敌人——

コブラ（爬虫）/コカトリスコカトリス（鸟，石化攻击，中毒攻击）/オーゲボックス（不思议，攻击可把人变小，麻痹）/スケルトン（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇

效）/シャドウゼロ（不定形，只有突属性武器有效，光属性攻击有奇效）

在里面有两个圆形的机关，下面一个上面一个看到没有。一定要把它们踩下去。这样在右边的门就会打开。出现以后再回到流沙旋涡这里，这次就先别跳进去了。往前走，就会出现一个门洞，进去。用土精灵击碎魔石，然后踩右下角的机关，在下方就会出现一个门，出去。又到沙漠，往前进门洞。有很多石柱挡着，先进上面的门洞吧。打败所有敌人走到最高处，就可以得到武器“アックス（斧头）”。再进前面打开的门洞，踩下机关后，一阵剧烈地震动。再回到刚才有很多石头挡住的地方，发现有个地方的石头沉下去了。然后依次踩下机关，右边的门就会打开，别忘了拿左边的宝箱，拿好后从右边门洞出去。又是沙漠，往左边走。进正上方的门口，打败里面所有敌人后，就可得到风之精灵“ジン（晶）”。进门洞，踩下机关，出去。来到右边的门洞，用风精灵击碎魔石进去。记录，再从右边门洞出去到沙漠。往右走，再往下走。到达一个全是流沙的地方，其中有两个是宝箱，其它都是宝箱怪，注意，拿完宝箱后，再往左下走。绕个弯进入下方的门洞，踩下洞中上方的机关。再回到全是流沙的地方，上方会出现一个门洞，进去。这里就是时之祭坛了，好不容易啊，兜得我头都晕了，先记录。记录完后，就可以进去了。来到时之祭坛，终于看到了美度沙。美度沙好像很害怕，一个劲地说：“不要，不要。”阿曼达则恳求美度沙把自己的弟弟变回原貌。主角往四周一看，对阿曼达说：“等等，阿曼达。太奇怪了，这里的沙都不流动，时间好像在这个房间中停止了，这和那个沙漏有关吗？”阿曼达现在哪还管得了那么多，仍然恳求着美度沙：“不要夺走我的弟弟，请让他恢复原样。”不过美度沙似乎显得很慌张，她好象处于某种混乱状态之中，竟然冲过来袭击了阿曼达。嘴里说得话也语无伦次，她说：“别夺走我的时光，别夺走我的记忆。别夺走我和家人的美好记忆，别夺走我的古兰斯，别夺走我的孩子……”然后，她变成了一个巨大的美度沙怪物，攻击主角。如图，这就是美度沙的原形了，好恐怖哦。打



她的难度一在于她会在上下四个石盘上瞬间移动。二在于她发出的一颗亮晶晶的东西可以石化数秒，而且还带毒。三在于她会召唤小蛇，小蛇攻击也带毒。大家要一边回避她的攻击，一边装备斧头防她魔法有奇效。打败她后，女主角和伯卡德赶到。虽然女主角用尽全力救治，但是因为美度沙伤势严重，已经回天乏术了，她支持不了多久了。这时，她看到了昔日的好友伯卡德，她有气无力地对伯卡德打招呼：“伯卡德，好久不见了。”伯卡德马上回答：“美度沙，你先别说话，这样伤势会加重的。”美度沙摇摇头，吃力地说：“我已经不行了。古兰斯……古兰斯的竖琴在哪里？”主角把琴递给了她：“给，这就是古兰斯国王的。”“你认识他吧！帮我保管这把琴吧！”美度沙托付主角说。主角知道自己打错人了，内疚地向美度沙道歉说：“美度沙，我……”美度沙好像并没有责怪他，慈祥地回应：“我死后，把我的血洒在那些变成小鸟的人身上，他们就可以变回原样了。雷斯特，谢谢你的歌声。多亏了你，我才能慢慢地想起以前美好的回忆。那些和古兰斯在一起的美好回忆。伯卡德，古兰斯他怎么样？”伯卡德抑制住内心的巨大悲痛，说：“他很好，很健康。你放心吧。”美度沙听后露出了欣慰的笑容，用尽最后一点力气，对伯卡德说：“那就好了，以后古兰斯和孩子们就请你费心了。”说完，带着笑容安祥地离开了人世。此时，主角心中非常内疚，责怪自己：“为什么，为什么会这样。”

这时，暗影骑士和忒皮亚斯来了。忒皮亚斯看到眼前的一幕，对着主角一行人大叫道：“你们对我妈妈做了什么……妈妈……ストラウド（斯特拉伍德，这是暗影骑士的真名），这个是圣域的钥匙，你拿好赶快离开这里。”暗影骑士回应：“グラナダ（库拉纳塔，这是忒皮亚斯的真名），不，忒皮亚斯，玛娜一族已经第二次夺走了我最爱的母亲。我不能袖手旁观。”忒皮亚斯则训斥道：“不行，斯特拉伍德，你快走，你是统治者，怎么能感情用事。这里交给我，我要让他们下地狱。”暗影骑士听后，点点头说：“知道了，以前都一直是你在照顾母亲，现在也应该让你为她报仇。”



于是，忒皮亚斯把自己的兄弟暗影骑士和母亲的遗体送走。自己则留下收拾主角他们。当忒皮亚斯要让主角消失的那一瞬间，伯卡德奋不顾身地挡在主角前面……女主角大声呼唤：“伯卡德叔叔。”忒皮亚斯得意地说道：“不分青红皂白杀害我母亲的人类们，在我取你们性命之前，也要让你们尝尝和我一样失去亲人的痛苦，如果想找我报仇，随时奉陪，我在公馆里等你们。哈哈……”说完，又对阿曼达下了毒手，然后瞬移而去。

阿曼达因为刚才已经被美度沙咬过一口，现在又中了忒皮亚斯的魔法，体内的血突然沸腾起来。顿时，全身发青。

她挣扎着走到自己弟弟前说：“雷斯特，



我好难受，帮帮我。”然后狂叫一声，仿佛失去了自我，一枪插向女主角。男主角马上挡在她面前，试图唤醒阿曼达：“是我，阿曼达，是我啊。想想啊，想想我们以前的事情。”阿曼达极力地想返回自己的本性，挣扎道：“歌声，这是雷斯特的歌声。我心中好像有另外一个人，这个人就是要杀死你们的人。在我还没杀你们以前，你快点带着大家离开这里。”主角坚决不肯，依然继续呼唤着阿曼达：“你在说什么啊。我怎么能把阿曼达你一个人留在这里。我们不是约定过，要一直在一起吗！让我再看到你灿烂的笑容吧！阿曼达！”阿曼达听后很欣慰，可惜她自知不能支持多久了，便开始托孤了：“很高兴能听到你这样说。在死之前能见到你，真是太好了。我想再过会儿，我就会像恶魔一样乱杀无辜的。趁现在我还能控制自我的时候，请你给我一剑吧。求求你，成全我吧。”主角深知阿曼达生不如死，无奈只能闭着眼睛砍向阿曼达，完成她最后一个愿望。顿时，血光冲天，鲜血四溅。男主角马上让女主角帮阿曼达疗伤。可惜，已经无济于事了。阿曼达临死也不忘自己的弟弟，对男主角说：“快，快把我的血洒在雷斯特身上。”终于，雷斯特恢复了原样。雷斯特让姐姐振作一点，阿曼达一边颤抖着，一边说：“对不起，雷斯特。原来以为逃出奴隶囚室后，就能和你一起好好地生活了。可是，姐姐恐怕不行了。”然后，又转向主角说：“对不起，我毁约了，我不能和你在一起了。请你帮我照顾雷斯特，拜托了。”随后，阿曼达便走完了自己短暂的一生。男主角对天悲鸣：“混蛋，混蛋，为什么要带走阿曼达，为什么……都是我，都是我……”女主角上前劝说道：“请别自责了，这不是你的错，真的不是你的错。现在我们能做的就是尽我们所能，完成阿曼达她临死前的嘱托。我想阿曼达地下有知，也不会有遗憾了。”雷斯特安慰说：“我姐姐自从从奴隶囚室逃出来后，一直和我说你的事情。我想他能再次见到你，已经很幸福了吧。”女主角再安慰到：“你看，阿曼达脸上依然带着笑容。说明她去的时候心里依然很幸福。与其伤心，不如为她做点该做的事。”主角想想他们两个说得也对，振奋精神，说道：“一定要帮阿曼达报仇，我要去找忒皮亚斯算帐。”

三人来到忒皮亚斯公馆前，女主角说：“美度沙阿姨是古兰斯国王的妻子。忒皮亚斯是美度沙和古兰斯的孩子，暗影骑士也是，那么他们两个就是兄弟了。”男主角这时却说：“暗影骑士杀死了我的父母，我也杀了他的母亲。我不是和他一样成为凶手了吗？为什么这一切会变成这样。”女主角则向他表明了心意：“我相信你，我相信你所做的一切。不论最终会怎么样，我都会毫无怀疑地相信着你。”男主角非常感动，雷斯特也过来鼓励他：“我也相信你。这血是美度沙和我姐姐用生命换来的。现在我把它给你，你用这个去救其它被变成小鸟的人吧。”“好的，谢谢你们，不管怎么样，先要把忒皮亚斯和我们的帐算清。”在两人的鼓励下，主角又

提起了精神。为了女主角和雷斯特的安全，这次主角一个人前往挑战。

走到美度沙的房间，右边有扇门，女仆说甙皮亚斯正在等主角呢。

 正人君子

●デピアス（甙皮亚斯）公馆：

出现敌人——

スペクター（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇效）/シャドウゼロ（不定形，只有突属性武器有效，光属性攻击有奇效）/アーマーナイト（亚人，会用剑技和魔法弹，最好别近身）/ウェアウルフ（亚人，会用气功弹）

这里的敌人很强，特别是像小丑的怪物，只有用光魔法才有点效果，打死一个得到图鉴就可以了，其它我认为可以别打，躲过就行了。一开始，先往左走，跳过齿轮，进入左边的门。一直走可以看到个铃铛，打击它直到听到一声悦耳的声音后，再到下方拿到个宝箱，然后再回到开始的地方往上走。再往右走。再往下走。走到个都是齿轮的地方，下方进去有个宝箱，别忘拿。拿好宝箱后就跳过齿轮，往左边上楼。再往上走。有颗魔石挡路，用风精灵搞定它后，往上走。有两条路，先往正中的路走，绕到右边上楼。再往右走。来到个下方有两个铃铛的地方，分别打击两个铃铛，每个铃铛都要打击到听到悦耳的声音，这样有一处门就会开。然后回到前面有魔石的地方。往右边进去。跳过齿轮往左边走。再跳过齿轮往上走。就可以到达有四个铃铛的房间，分别打击四个铃铛，每个铃铛都要打击到听到悦耳的声音，当中的门就会开了。进去后就是女神像了，记录一下。再进入前面的大门。

一进去，就看到伯卡德大叔。他说主角："大家都没事吧。"主角回答："阿曼达她……总之，先救你出来再说。"主角用力砍了牢笼几刀，可惜这牢笼有甙皮亚斯的魔法保护着，除非打败他，否则不可能砍断。

伯卡德在笼中感叹："其实我是可以救美度沙的。但这必须用到玛娜之力。如果只为了一个女子，就用玛娜之力的话，那也太草率了。因为如果乱用神圣的玛娜之力的话，这个国家恐怕又会掀起腥风血雨。再说，我也没有想到事情会变成这样。我想，



甙皮亚斯兄弟两个恨我的原因就在于他们认为我独占了玛娜之力吧。"好了，听完伯卡德的肺腑之言后，去右边的房间找甙皮亚斯算帐。

进去就看到甙皮亚斯，他说母亲已经不在了，他已经不想呆在人界，要回魔界。但是在回去之前，一定要报杀母之仇。



他比较难打，因为地面老是在不停地转，而且有时根本砍不到他。大家只有算好他的位置，预先呆在这个地方，等他过来再教育他。还要注意，他的特技攻击不仅威力大而且水泡可以让人黑暗，光环可以让人混乱。最好能躲避这些攻击。

胜利后，甙皮亚斯让主角处决他，说他现在被杀母仇人打败，生不如死，非常痛苦。主角则说他不愿意这样做。这时，突然传来了汪达尔的化身朱利安斯的声音："甙皮亚斯，人类已经原谅你了。这虽然对他们来说是所谓的正义，但却给你留的只有痛苦和羞辱。"

"主角辩解到："不是这样的。我没有恶意。"朱利安斯诱导主角道："怎么样，你用手上的剑成全他吧。"

主角依然不肯。"或者给他治疗，我可以用无限的生命力帮他治疗。"朱利安斯不怀好意地说。突然甙皮亚斯打断了朱利安斯，谩骂到："去你的。我是尊贵的美度沙一族的男人。我不需要你的恩惠。我的死活，我自己决定。"然后，甙皮亚斯仿佛幡然醒悟，教导主角说："别拿着剑处于迷茫之中。如果是这样，你连拿剑的资格都没有。哪一天你能有一种拿剑的信念的话，那你就能获得圣剑了。"这一下，气坏了朱利安斯，他派食魂魔怪吸走了甙皮亚斯的灵魂。就这样，正人君子甙皮亚斯和自己的母亲黄泉相会了，他与主角的恩怨又以一个悲哀的结局结束了。得到甙皮亚斯教导的主角心里更为内疚了，因为他知道，他用剑葬送了一对本性善良的母子的性命，他终于懂得了什么叫做身不由己。但此次的经历又让他成熟了许多……。

在公馆前，大家看着这个建筑，想着刚才的一幕幕片段，各自悼念着已经离去的人们，美度沙，甙皮亚斯，阿曼达。主角说："到现在我还不能抛下仇恨，我的确像西巴所说的那样，根本没有得到圣剑的资格。"这时，雷斯特要唱首歌给大家听，主角给他古兰斯的竖琴，这样更能唱着悦耳的歌曲。雷斯特的歌声旋律悠扬，悦耳动听。歌声抚平着受伤的心；歌声为那些离去的人送行；歌声净化着死者的灵魂；歌声回旋在整个大陆，随着风儿飘向各处，随着鸟儿落音八方。就连邪气冲天的古兰斯城也听到了他的歌声，这意味着黑暗中仍可见到的希望之光正伴随着歌声冉冉升起。

看来和黑暗交战的时候已经不远了，以后到底会发生什么呢？

 困境中崛起

众人都在甙皮亚斯公馆前，悼念逝去的人们。甙皮亚斯的管家ゼノア（塞诺亚）把月之精灵"ルナ（露娜）"给了主角，并对他说："这小家伙是美度沙夫人平时最喜欢的月之精灵。现在给你吧。"主角深感内疚，并没有想要的意思。塞诺亚压制住自己的悲伤之情，对大家说："请在我憎恨你们之前离开吧。"然后，撂下月之精灵便走了。

月之精灵看到自己的新主人如此闷闷不乐，便安慰起他说："美度沙夫人既然要让



我帮你一起开拓未来，那你好好与我携手并进吧。这样才能告慰她的在天之灵。我会永远和你在一起，为了你的未来，为了大家的未来，请你一定要振作起来。""谢谢你，露娜。"主角感动地说。随后，伯卡德叔叔对大家说："对不起，我一时不能接受美度沙去世的事实，请让我一个人呆在这里。你们赶快去古兰斯城吧。"于是，女主角留下陪伯卡德，男主角和雷斯特则要穿越毒谷去古兰斯城。别忙着去毒谷。先和镇里右下角给你猜谜的卡饭鲁老爷爷对话，因为主角为他解开了沙漠机关之谜，所以他为表感谢给了主角一个"アナグマの金货（グマ族的金币）"。再回到甙皮亚斯公馆里，用阿曼达的血把所有变成鸟的诗人都恢复成人身，其中有三个本身就是鸟。

经过几个迷宫的考验，大家手上一定有很多好的锻造材料了吧。回到北面的仙人掌小屋，因为接下来的敌人比较厉害，有条件的话一定要锻造一些好的装备和武器。装备最好能防御"中毒，睡眠，混乱，麻痹"等等状态变化和身体变化的。武器的攻击力也要上一个层次。用"グランス（古兰斯）铁"锻造的剑，斧头，用"大理石"锻造的拳套，用"象牙"锻造的镰刀，用"バオハブの木"锻造的弓箭，性能都不错，而且价廉物美。大家可以自己选择，我认为只要"突"，"斩"，"叩"三种属性的武器都有打造的话，其它同属性的武器不打造也可以，这样可以节约材料打防具。比如，打造了剑就没必要打造斧头了。打造弓箭，就没必要打造链球了。大家可以自行选择。还有，别忘了和仙人掌君说话，让他记录下各大事件。

既然到了仙人掌小屋，那索性上去回到雷斯特的故乡美诺斯村吧。和右下角房子里的老奶奶，也就是让你带东西给她孙女的老奶奶对话，她会给你果实"サイメロン"。房间里还有个宝箱现在可以拿了。然后再北上，就可以到美诺斯周边。

●メノス（美诺斯）周边：

出现敌人——

白天：ラビリオン（兽）

黄昏：ラビリオン（兽）

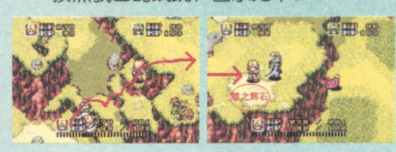
夜晚：ラビリオン（兽） チビデビル（恶魔，叩属性攻击有效）

商人随机出现可能。

一开始，左边有个宝箱，拿好后往右走。然后到了以下的一下场景。

请大家看清楚，来到右下边。这里可以拿到暗之辉石。

按照我画的线跳，图示如下：



这样就能拿到“暗之辉石”。

拿好辉石后，上方还有个宝箱别忘了。然后跳下高地，往下走。走到一个四面环山的地方，拿好右下方的宝箱后就可回到美诺斯村。和宿屋右上方的青年对话几次，他会告诉主角，他在以前偷了アナゲマ族（就是专搞挖掘的那些怪胎）的“黑い板面（黑色面具）”，现在感到很后悔，希望主角帮他归还给アナゲマ族。选第一项答应他。然后就可以得到黑色面具。现在虽然没办法碰到アナゲマ族的人，但是放着总有用的。好了，现在可以去“毒の雾の谷（毒雾幽谷）”。具体位置出ジャド（加德）后往右走两个场景，再往上走就可以了。

●毒の雾の谷（毒雾幽谷）：

出现怪物——

白天：アサシンバグ（昆虫，攻击中毒几率高）

黄昏：アサシンバグ（昆虫，攻击中毒几率高）

夜晚：スペクター（不死，全武器攻击无效，光属性攻击有奇效）

既然叫做“毒雾幽谷”，那自然敌人都带点毒，而且中毒几率相当高。大家的装备如果有防毒功能，就不用怕了。如果没有，就要小心一点了。先往左走。拿好两个宝箱后往下，再往右走。有个两分岔，先往上走，拿一个宝箱，再回来往左走。然后，绕到下方往右走拿到一宝箱后，再回去往上走。再往右走。右则有个女神像可以记录。左边就是新地方“滝の洞窟（瀑布岩洞）”的入口了。

●滝の洞窟（瀑布岩洞）：

出现怪物——

ワンダー（不思议，剑攻击有效）／グリームモス（昆虫，散发混乱花粉）／パンプキンボム（植物，会自爆，打败它可能得到“木のコイン（木之硬币）”）／ブラッドパンジー（植物，斩属性攻击有奇效）

进去后，先进上面的门洞。再往右走。再往左下走，拿到一个宝箱。这时回去的路被树枝挡住了。用剑砍就可以过去。然后再往左走。再绕到上面往右走，上面有门洞，用剑砍掉挡路的树枝，进去。先拿左边的宝箱，然后，先别进右边的门洞，一直往左走，就会看到一颗魔石挡路。用月之精灵击碎魔石，进去拿到一快很好的木材。再回来，进右边的门洞。再往左走。来到上方被树枝包裹的门洞，用剑砍无效，只能往右走。有女神像，记录，然后再往右走。

走着走着，听到雾气中传来了朱利安斯的声音：“你好啊！现在你手上染着的鲜血足以成为我的同伴了。怎么样，和我一起重建汪达尔帝国吧。”主角不屑地回绝他：“你说什么？和你重建邪恶的汪达尔帝国？你简直白日做梦！”朱利安斯嘲笑说：“邪恶？你的想法太幼稚了。还是暗影骑士明白事理。”主角一听到这件事情又和暗影骑士有关，气愤地喊到：“去死吧！”一刀砍向朱利安斯的幻影。朱利安斯一看游说不成，那当然就要下毒手了，嘴里说着：“原来你的特质是[斗争]啊！那好吧，我就找个对手陪你玩玩吧。黑暗的大门啊，请为我的仆人而开吧！”说完，一个巨大的妖花出现了，进入BOSS战。一开始，此BOSS非常白痴，用属性为“斩”的武器对付它有奇效，而且它动作缓慢。然后，它会变身，这时，大家要注意一下，如图：我在图上画了两个圈，攻击这两个圈的部分才有效。先攻击下部的，注意要等它张开，露出黄色的部分后攻击才有效，消灭下部分后，就会变成这样，如图：然后再跳到我主角站的位置，用弓箭集中攻击画黄色圈的部分，注意回避BOSS喷出的东西，其他也没什么了。







战斗胜利后，木之精灵ドアリード（德亚丽特）也从妖花里脱离出来了。她说自己是在晒日光浴的时候被妖花抓了的，怪不得妖花这么强，原来是吸收了她的力量。正好，让精灵帮忙打开那个被树枝包裹的门洞。打开门洞后，精灵正式加入。主角继续前进，就可以穿过岩洞了，往左走，就可来到奇岩山。

●奇岩山：

出现怪物——

パンプキンボム（植物，会自爆，打败它可能得到“木のコイン（木之硬币）”）／グリームモス（昆虫，散发混乱花粉）／バウンドウルフ（兽）／トタースナイト（亚人，会掷流星锤）／レッドスライム（不定形，突属性武器攻击有效；光，水，木攻击有奇效）

小心敌人，很强。一进去，会有两张脸一样的石头，用武器分别把他们打击成“笑脸”后，门就会开了。进去后，往左下走。一出去，左边有个人脸石头，注意它的神态；然后把另外两个左边的人脸石头也打击成这个神态，左边的门就会开了，进去。往左走，出洞。先往左走，拿宝箱并且记录。再回去，用木之精灵击碎魔石入洞。往右走，出洞。然后，如图：先走到右边，然后按照我画的线跳，就能拿到两个宝箱。这里有个人脸石头，注意它的神态是发怒，往上走。打败所有敌人后，得到武器“モクニングスター（流星锤）”，再从右边绕到上面进洞。里面有个人脸石头，把它打击成发怒的样子。再回到刚才有人脸石头的地方，人脸石头的右边的门已经打开了，进去。里面在左上，左下，右上，右下各有四个人脸石头，把他们都打击成发怒的样子，左上的门就会打开，进去里面有三个宝箱，回去。再把四个人脸石头打击成“悲”的神态，右上的门就会打开，进去。左上有个宝箱要绕过石头去拿，然后往右走。出洞后，再往右走，就可以到グランス（古兰斯）城了。



勇闯魔城

古兰斯城，对于主角来说是故乡，是与阿曼达邂逅的地方，是失去父母的伤心之地。主角站在护城河前，百感交集，心中的仇恨，悲伤，顷刻间涌动起来，热血也随之沸腾起来。“走吧”主角压制住自己的情感对雷斯特说。两人飞奔到城门口，伊萨贝拉在城门前正等着主角他们呢。

伊萨贝拉对主角说：“镇守这里是我的使命。你们别想进去。”主角纳闷，问到：“伊萨贝拉我不想和你刀剑相向，为什么你非要和我为敌呢？”伊萨贝拉回答道：“为了我喜欢的人，这虽然不是什么很高尚的理由。拔剑吧！”说完，她便一下子冲了过来，主角无意和她动手，只是一个劲地防御而已。正在这时，上次吞噬忒皮亚斯灵魂的食魂魔怪从城门里走了出来。他是来传达暗影骑士的命令的：“伊萨贝拉，暗影骑士大人让你回去。”随后又阴阳怪气地对主角说：“暗影骑士大人说在城里等着你们，当然，前提是你们见到他以前还要活着。嘻嘻……哈……”



食魂魔怪一边说着，一边发出变态的笑声。伊萨贝拉带着半嘲笑地口气对主角说：“你运气很好，老是被女人所救。”说完后，便走入了城门。食魂魔怪也在他那变态的笑声中飞走了。前面的路恐怕不好走啊，大家做好心理准备了。

一进去，城门就关上了。然后传来食魂魔怪的声音：“暗影骑士正在等着你们呢！所以没必要为你们开回去的门了，哈哈，我等着吃你们的灵魂啊，啊哈哈…”看来，主角和雷斯特两人要上演一出“勇闯夺命城”了。

●グランス（古兰斯）城：

出现怪物——

公国魔兵（性质不明）／イビルウエポン（魔法生物）／ダックジェネル（亚人）／インセ

クトリーダー（亚人）/ボロビンフット（亚人）/コブリンガード（亚人）

一开始先记录，然后往上走。就会来到左右,中间有三扇门的地方。先别进门，分别跳过左下和右下的栅栏，往里走，可以拿到两个宝箱。然后再进右边的门。再往下走。就可以到奴隶囚室，看到了久违的死党威利。两个人都很高兴能见到对方，但是囚室的门被牢牢地锁着。得先找到钥匙。可威利却说："别管我，先去打倒暗影骑士，我们都期盼很久了。"然后，回去再进左边的门。往下走，来到另一个囚室，进门打败里面的怪物后得到道具"金色のカギ(金色的钥匙)"。有这把钥匙就能打开中间的大门了。回去，打开中间的大门，进去。往里走。打败所有的敌人后得到武器"ランス（长枪）"，再往里走。有两个通道，左右两边都可以进去。然后再往中间走。到了一个有三扇门的地方，先进最左最右边的通道拿完里面的宝箱后，



再进左边的门。发生情节：原来这里是古兰斯国王的房间，而伯卡德也已经先到了这里，并且说："这里有特殊的结界，很安全的。"随后，女主角和威利赶到。威利并不知道阿曼达已经惨死的事情，还问主角："你知道阿曼达现在怎么样吗？"主角低下头，无言以对，众人也保持沉默。主角抑制住心中的悲伤，过了很久才说出了真相："阿曼达……阿曼达已经死了。"威利不能接受这个事实。不过，主角在经历这么多事情后似乎成熟了，安慰威利道："为了让更多的人能向阿曼达一样露出灿烂的笑容，我们一定要打败暗影骑士。"伯卡德则对主角说："虽然古兰斯也活着的可能性很小，但我总觉得能感觉到他的存在，所以我们不能放弃希望。为了古兰斯，甙皮亚斯和美度沙，请你一定要打败暗影骑士和朱利安斯。"于是，带着大家的期望和嘱托，带着对死去好友及亲友的怀念，带着对敌人切齿的仇恨，男女主角踏上了打倒暗影骑士的征程。

先别出房间,调查左边的书架。那里有古兰斯国王的日记,诉说着他们一家的不幸。原来グラナダ（库拉纳塔，这是甙皮亚斯的真名）从小就魔力强大，为了防止他在人界出什么事，所以古兰斯国王就忍痛把亲生儿子送往了魔界。而后，妻子美度沙因为在人界身体虚弱，重病缠身。古兰斯国王为了留在人界保护玛娜之力只能忍痛割爱，把自己心爱的妻子送回魔界，这样她就能恢复了，但这样一来，美度沙的记忆就会统统消失。所以美度沙此前才会思维混乱的，而暗影骑士从小和弟弟和母亲分离也是这个原因。因此，暗影骑士为什么如此痛恨玛娜之力与玛娜一族也在此为玩家揭开了。因为他认为父亲就是为了保护玛娜之力抛弃了自己的母亲和弟弟，让自己从小就过着没有母爱的生活……大家从这里就可以看出，爱的力量是无穷的，在美度沙弥留之际她还是想起了自己和古兰斯及孩子们的美好时光。这里情节描写得很细腻啊，感动中……

读完所有三篇日记后，就会出现一个选项，选第一项，外面中间那扇门就会开了。进去吧。往右边门进去。再往左边上楼，遭遇BOSS。BOSS是个大雕。打它就四句话，算准位置,近距离砍它,远距离射它,躲避炸弹和狂风,注意补血哦！做一次射雕英雄吧~~~



胜利后，往右走，记录后继续前进。就可以碰到暗影骑士了。暗影骑士看到主角好像很高兴,说："你能活着来这里不错啊！"主角也镇静地说："你害了我父母，阿曼达还有很多人！""做大事不能拘小节。战争中有人死去是很正常的,难道你没杀过人？"暗影骑士反问道。主角从容不迫地回答："在亲友一个个和我阴阳两隔的时候，我终于明白了一个道理。那就是古兰斯国王和我说过的，充满憎恨的剑根本没用。所以我要用救死扶伤的心来使用我的剑。"暗影骑士继续问道："你知道吗，世界上受冻挨饿，在战争中死于非命的人多的是，如果统一世界，就没有战乱了，这些人也就少了。而且难道你只想让古兰斯公国的领土就这么一片弹丸之地吗？像你这种自满自足的人,根本就没有阻止我的资格。不牺牲,就不能统一世界。"然后，他命令旁边的伊萨贝拉和食魂魔怪："你们不许插手。"然后，就对主角说："来吧，拔出剑向我报仇吧。"就冲了过来。

终于和他交手了,说实在的有点失望,主角可以先加防御力，再加攻击力，



然后就狂砍他。注意回复HP，暗影骑士不是很强，不必惊慌的。

胜利后，暗影骑士承认了自己的的过失和错误，他也是身不由己。可惜，一切都太晚了。他拜托伊萨贝拉帮他制止朱利安斯。最终，他也逃不过被食魂魔怪吞噬灵魂的命运。伊萨贝拉看着自己心爱的人死去，心中悲伤不已。而食魂魔怪不仅背叛了暗影骑士，还啃食了他的灵魂，害得伊萨贝拉死都不见尸。伊萨贝拉恼羞成怒，变身成一个怪物对食魂魔怪说："拿命来，低级魔族。"而后，一阵地震山摇。



圣剑传说

在做了三天三夜的噩梦后，主角终于苏醒过来了。睁开眼睛，女主角，威利，伯卡德，雷斯特，还有大贤者西巴都在面前。他们其中还有个叫莎拉的妇女。她是伯卡德的老朋友了，20年前就已经认识了，这次男女主角都是被她所救。和房间内所有人的谈话两次后，发生情节了。



主角内疚的对大贤者西巴说："对不起，西巴。我不仅没能拿回圣域的钥匙，还没能保全暗影骑士，甙皮亚斯，美度沙，阿曼达他们。我真是没用。"西巴也感叹到："美度沙尚在人世，这点我也不知道。我和你一样，都是没用的人，所谓的大贤者也只是浪得虚名罢了！"大家沉默。威利走到窗前打破了沉默："看，沙尘暴已经停了。"这时，一只小鸟飞了进来，它好像是西巴用来侦察的。西巴说："小鸟告诉我，朱利安斯已经得到了圣域的钥匙。虽然这钥匙曾经是玛娜一族的少女用生命保护起来的。看来，朱利安斯要得到玛娜之力，只是时间问题了。"主角自知有愧，说："西巴请告诉我圣剑的所在吧。虽然我还有很多事情不明白。"西巴回答："圣剑在海底火山口，但是圣剑不是一般人可以拿到的。它要求使用者是有坚定的信念的救世主。"威利听后不服，插嘴："为了打倒屠杀玛娜一族的朱利安斯，为了世界和平，难道这些信念不够吗？"西巴反驳道："难道我们和朱利安斯不一样吗？美度沙和甙皮亚斯的死我们不应该负责吗？"伯卡德深有体会地说："的确如此，我们只是和朱利安斯立场不同，做的事情其实都是一样的。我们也杀了不少无辜的人啊。"西巴回应："算了，等拿到圣剑以后再说吧。"于是，男主角把女主角托付给了威利保护，因为威利保证说："放心，我一定把她毫发无伤的交给你。"，自己则和雷斯特一起去海底火山找圣剑了。先别急着去找圣剑，照例在镇里看看有没有分支可做，也可以补充点道具。

●**イシュ（依修）：**

道具屋出售商品：

道具名称	效果	售价
まんまるドロップ	回复30格HP	10
ぱっくんチョコ	回复80格HP	40
魔法のクルミ	回复80格MP	45
プイプイ	草治疗毒及能力值变化	15
星くずのハーブ	回复"状态变化"	20
天使の圣杯	回复同伴的死亡状态	50
てんめつ草	诱惑视觉系怪物	10
におい花	诱惑嗅觉系怪物	10
音符石	诱惑听觉系怪物	10

装饰品

装饰品名称	效果	售价
きりのペンダンド	ACT+15	400
骑士の纹章	POW+15	400
ギャラルホルン	INT+15	400
龙のほねかざり	DEF+15	400
贤者の石	MND+15	400

在道具屋中，和左下的人对话，选两次

第一项可以得到道具“カンクン鸟の羽根”，然后再和上面的青年对话，选第二项。再和左下的人对话，选第一项。最后再和上面的青年对话就可获得道具“アナグマの金货(グマ族的金币)”。然后出去，和镇右下方的人对话，得知マルコ(马鲁可)已经不在这里工作了,去了ロリマー（罗利玛）城。好了,其实这里还有很多分支,我就不一一介绍了,在全攻略完后,我会一一罗列出各个分支的。现在先出镇,往南走。就可以到“ガラスの砂漠（玻璃尘沙漠）”。

●ガラスの**砂漠（玻璃尘沙漠）：**

出现怪物——

白天：バジリスク(爬虫类,会自爆和石化光线)

黄昏：バジリスク(爬虫类,会自爆和石化光线)

夜晚：バジリスク(爬虫类,会自爆和石化光线)

商人随机出现可能。



先往南走。然后往左上高地，此后就一直往南走。先会看到仙人掌小屋，再往下就可以到达大炮屋。如图，这里有颗很隐蔽的“月之辉石”。绕过大炮后，调查就可以拿到。

大炮屋现在就可以用了，和大炮旁的矮人对话，就可以去地图上其它有大炮的地方了。不过，我认为，还是先去拿圣剑吧！其它的地方以后去也可以的。把地点设为右上方的ロリマー（罗利玛）城，发射吧~~~，翻了无数个跟头以后，终于来到了“雪原”。



幽静雪原

●**雪原：**

出现怪物——

白天：スノーラビ（兽）

黄昏：スノーラビ（兽）

夜晚：スノーラビ（兽）

先往左走。有两条路，先往下面走，拿到宝箱。再回去，往上走。再一直往左上走，就可以到ロリマー（罗利玛）城。

一进去，发现城里的人都变成了冰。先往中间进去。就可见到ロリマー（罗利玛）国王。他似乎不想解释为什么城里的人会变成冰。但是后来一个叫玛丽的妇女走了过来，她好像和国王很熟，一边责备国王，一边说出了城里人变成冰的原因。原来，这件事又和朱利安斯有关。国王误听了朱利安斯的谗言，被他所骗，领养了一头魔兽。谁知，这头魔兽长大后，根本无法控制。最终魔兽把这一带所有的人变成了冰，其中包括国王的亲生儿子。玛丽请主角他们赶快离开这里，以免不测。可是，主角说他必须要去海底火山。但是，去火山必须要借助大炮屋，而大炮屋的矮人也变成了冰。所以，玛丽说必须要打败把人们变成冰的罪恶元凶魔兽マリリス(玛利利斯)，才能让所有人复原，当然包括大炮屋的矮人,这样就可以去海底火山了。于是,主角们决定先去解决了魔兽再说。玛丽会给主角城堡的钥匙，这样一开始左右两扇门就可以开了。进左边的门，一直走就可出城，到“カラー山脉（卡拉山脉）。”

●カラー**山脉（卡拉山脉）：**

出现敌人——

白天：サーベルキャット（兽）/ぱっくりオタマ（爬虫，会用变小攻击）

黄昏：ぱっくりオタマ（爬虫，会使用变小攻击）/サーベルキャット（兽）/アイスリーチ（水生生物）

夜晚：ダックバットム（鸟，会使用混乱攻击）/アイスリーチ（水生生物）

先往左一直走，注意冰柱可以用武器击碎，拿好几个宝箱后，就走到一条死路。再回到开始的地方，击碎三根冰柱往右走。再往左上走。再往右上走。拿完宝箱，右边冰块击碎后里面有宝箱，再往右走。右边有宝箱，拿完后往左走。再往右边进洞。一直走就可以遇到BOSS了。



这个BOSS的难点在于他的特殊攻击，放光线和地上的冰花可以把人变成雪球，放光弹可以让人沉默，无法放魔法。不过它有致命的弱点就是怕火。看准时机用火属性攻击魔法或辅助魔法加以弓箭对付它效果都不错。

胜利后，玛利利斯的血化作一阵血雨下了起来。雨水流过高山，流过河川，流过雪原，又飘进罗利玛城。奇迹般的，所有变成冰的人都恢复了原样。

罗利玛国王自知罪孽深重，引咎退位。于是,王子デュラック(丘拉克)继承了王位。王子即位当然要演说一下：“民众们，可怕的魔兽已经被异国的战士消灭。让我们忘记痛苦和仇恨，共同重建罗利玛吧！这也是我能报答我父亲最好的办法了。”而后，玛丽悄悄地离开了。王子追了过去。从他们的言语中可以看出，王子非常喜欢玛丽，可是玛丽的岁数差不多可以做王子老妈了。所以，玛丽为了不让新即位的王子遭人非议，在王子的一再挽留下还是离开了。

血红的雨啊！

不仅融化了人们冰固的身体，

也融化了人们那颗冰封的心。

人们原谅了国王所犯下的错，

国王退位，王子即位。

而万事万物就是这样，有得必有失，

一个新的国王诞生了，

一段恋情也在无可奈何中随之结束了。

●ロリマー**（罗利玛）城：**

情节完后，往右边门进去，往上走后和右边的马鲁可对话[终于找到他了]，然后他会给你一个道具。有空的话坐大炮回去“トップル（特浦尔）村”，和道具店里的小孩赖奇交谈，就可以彻底完成这个分支，拿到道具“アナグマの金货(グマ族的金币)”。往左边门进去，往上走和在左上角的ガス（卡斯）对话，他会帮你解开各种辉石的封印。解开一个辉石的封印，就可得到一个同属性的精灵。但是，只有在既有精灵又有辉石的情况下才能解封，所以以正常的打法来说，现在只能解开三个辉石的封印，分别是水，月，木。解完后，就可以离开这里了，以后条件满足后，再把其它辉石的封印解开。回到大炮屋，在去浮岩地带先去右下的ウェンデイル（威恩第尔），完成几个重要的分支。首先，来到道具屋，和右上方的人说话。他需要黑色面具，问你500元卖不卖？选择第二项,回答“不”。他会问800卖不卖？依然选择第二项“不”，他三次问1000卖不卖？依然回答第二项“不”。第四次他会用三枚“アナグマの金货(グマ族的金币)”交换，价钱合理了，选第一项答应吧。就能得到三枚“アナグマの金货(グマ族的金币)”。一个分支完成。接下来，在傍晚去大圣堂，看到イングリッド（茵格丽特）老奶奶的项链被小偷给偷了，上前和她对话，她会让你帮她抓小偷，选第一项答应她吧。



第一次小偷躲在这里，如图,在强化屋的右下方，然后出城，走几个场景到白天在进来。第二次小偷就在道具屋里，在右下边，一看就看得到。第三次需要在凌晨的时候才抓得到，凌晨就是夜晚过后的一段时间。他躲在强化屋左边的。第三次抓到他后，他会把项链还给主角，然后再和大圣堂的老奶奶对话，就可以得到超重要道具“チビッコハンマー（缩小锤）”，这个道具的作用是什么，大家自己用一下就知道了。变小了吗？好玩吧！不过它的作用不仅是好玩这么简单，在下面几个迷宫中都要用到它。

好了，然后就可以用大炮发射到地图左上的浮游岩地带。



跋山涉水

●**浮游岩の荒野：**

出现怪物——

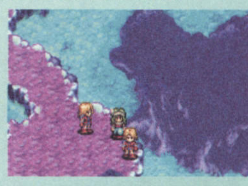
白天：コカトバード（鸟）

黄昏：コカトバード（鸟）/リフォンハンド（不思议）

夜晚：スパインドデビル（恶魔）/グレムリン（恶魔）/ナイトスナイパー（鸟）ゲ

一开始，小心浮动的岩石，碰到它会掉很多血，注意，往右走。有两条路，先往右边走，拿到宝箱后回去，再用链球跳到对面往上走。又有两条路。先往右一直走，用链

球跳，就可以拿到一个宝箱。再回去，往左上走。再往上走。有两条路，往上方走就是仙人掌小屋，往左边走。再往上走。



注意，这个场景中有颗"风の辉石"，具体位置如图：在刚进这个场景的右边，就站在我主角站的这个位置上，调查就可以了。记录后，进洞来到地下大河。大家注意了，我们马上就要用到刚才得到的チビッコハンマー（缩小锤），请仔细看下面的攻略，按照我说的做就可以了。

●地下大河：

出现怪物——

キラーフィッシュ（水生生物，会贯穿攻击和水属性攻击）/メタルグラフ（水生生物）サハギン（水生生物）/クルルバード（鸟，会使用石化攻击）/シードラゴン（水生生物，会使用雪人攻击）

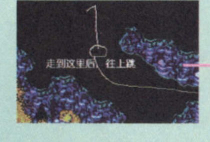
一开始，绕到上面往右走。再往上走。往左上的瀑布带里走，就可以拿到两宝箱。然后回去再用链球跳过下方的地方，往左走。再用链球跳到上方，上楼梯沿着石壁往左走到底，就会被水柱冲下去，再原路返回往右走。再沿着石壁往右走，应该会被水柱冲下两次，记住被水柱冲下后，都要原路返回该地。一共被水柱冲下三次后，接下来就可以用缩小锤了，首先走到这里，仔细看这里，有个小穴，一般是无法进入的。现在有个チビッコハンマー（缩小锤）就不是问题了。使用后，人变小了，就可以进去了，里面可是别有洞天啊。

然后就到了以下的一个场景，右边有个宝箱。里面有非常好的打造材料。先别急着出去，看到左上方有个小穴吗？这里也是可以进去的，这就叫做"穴中穴"。如图：





先变小进去，往左上走，走到底后再往下走，就可以有三个宝箱拿。再有一个，依然从这里进小穴，如图：

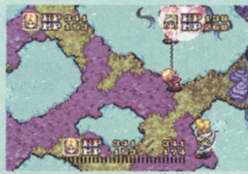




按照我画的路线，跳(必须变成大人才能跳)到上面去就可碰到ブラウン（布拉恩），得到"ブラウンピアス"装饰品，所有能力+55。

钻完洞后，就要干正事了。往右上走了。就可以看到左边有瀑布，往左走可以拿到很多宝箱，然后回来往上走。用链球跳过上方就可以拿到几个宝箱，拿好后往右走。记录后，调查右边的机器人，进入BOSS战。

这个BOSS不难打，主要是看它从哪个水面露出来。在我看来，它总是在右边的上下两个水面活动，所以算好它的位置后就攻击吧。用火属性魔法，属性为"突"的武器对付它都很有效。



胜利后，在记录点的左上方就会出现一个洞，进去后就可以到封印圣剑的地方，海底火山。大家注意。里面敌人很强，做好心理准备。而且也有チビッコハンマー（缩小锤）的用武之地。

●海底火山：

出现怪物——

ファイアモス（昆虫）/グレネードボム（植物，自爆威力强）/ニードリオン（兽）/ダークプリースト（亚人，魔法攻击强）/ガスクラウド（不定型，所有武器无效，光，水属性攻击有奇效）

小心岩浆和喷出的火球，尽量回避。里面有一些包含岩浆的石头挡路，注意在引它爆炸后，马上逃开，千万别被它炸到。还有里面的南瓜怪乃自爆狂人，最好用弓箭小心对付。一开始，先往左走。然后往右走拿一个宝箱，再回来用月之精灵击碎魔石，往左上走。再往右下走，拿到几个宝箱后，跳下高地。

这里有颗"火之辉石"，如图，



在右下方的岩浆中间，拿好后就可以先往左走拿个宝箱，然后返回往右上走了，会到个都是灰色怪物的地方，分别用"斩""突""叩"三中属性武器攻击他们就可以了，这里有个密道，特别隐秘，也特别难走，如图：





沿着我画的路线往左走，就可以到个小穴了。知道用什么了吧！用チビッコハンマー（缩小锤）变小进去，往右上走到底后，再往左上走到底，然后再往下走就可以出穴。往右走进去就可以拿到两个宝箱，里面有很好的锻造材料。然后再回去，往右上走。再往右上走。这里又有暗道了，如图：





在右上方有个封住的洞口，打击一下就可进去了。进去后往左一直走，就可以拿到珍稀的锻造金属"マイア铅"。拿完后就可回到原处，继续往左前进。左上方也有个封住的洞，打开后走进去，就可以记录了，调查机器人后，终于见到传说中的圣剑，发生BOSS战。

这个BOSS既然是火属性，水属性攻击一定对它有效。据我的经验，打它最安全的地方就是当它在当中的岩浆时，在它后面偷袭它。同时，当它变成一个火球窜来窜去的时候，一定要好好的回避，被它碰到HP会掉很多的，注意。



胜利后，就可拿到圣剑了，可惜，圣剑看上去就像废铜烂铁一样。根本不像传承希望和和平的圣剑。不管怎么说，先拿回去给西巴看吧！

真实与谎言

回去后，西巴说："这的确是传说中英雄"ジャマ（杰玛）"使用的圣剑，传说中只要人的手一碰到圣剑，圣剑就会发出耀眼的光芒……"伯卡德这时有点不耐烦了，说到："好了，好了，别再说什么圣剑传说？我来告诉他们真实情况吧！其实英雄杰玛最终决战时用的就是这把不起眼的剑，所谓圣剑光芒什么的，都是古兰斯编造出来的。"主角惊讶之余，不免有点失望："这是真的吗？你们原来都知道，故意瞒着我。"不过随后，主角突然间好像领悟到了什么，说："我明白了，西巴。所谓的圣剑，应该是心中留有的一种东西。只要心中有着坚定的信念，就算是一根树枝，也能成为圣剑。"西巴终于等到了主角这句话，欣慰地说："你终于明白了啊。一个人的心如果寄托于什么东西，或者什么力量的话，他就不能实现自身真正的价值了。这对于朱利安斯来说也是如此的，他试图借助玛娜之力来拥有世界也只是个瞬间的泡影而已。"伯卡德叹息到："为了他自己瞬间的泡影，却要搭上成千上万个无辜者的性命。"出于某些原因，大贤者西巴和伯卡德不能去圣域阻止朱利安斯。所以，这个使命便落到了主角他们身上。然而，唯一的圣域钥匙已经落在朱利安斯手上，那么到底怎么去圣域呢？其实，还有一条路，就是被大贤者西巴封印的"ダイムの塔（德依姆之塔）"。这座塔就是通往圣域的桥，很多人以为塔和帝国一起消失了，实际上，这座塔一直被西巴封印着。事到如今，大家只有去那里才能到达圣域，阻止朱利安斯。西巴则提醒大家，塔内机关重重，怪物超强，要想通过那里是件相当艰难的事情，要做必死的心理准备。主角等人经历了这么多风风雨雨，生离死别之后，已经变得视死如归了，大家异口同声："就算死，我们也要去，毫不犹豫！！！"走前，莎拉亲手做了大餐，给大家饯行。

这天夜里，被命运连结在一起的同伴们，
开怀畅饮。
马上就要分开，流下了离别的泪，
彼此感谢着对方，
快乐的时光，
促使我们前进；
伙伴的支持，
促使我们前进！
同伴们的心啊！
伴我一路平安！

晚上，在满天繁星下，男主角和女主角月下私语。男主角对女主角从侧面表示了好感，他说："虽然前方的道路很曲折，但是不管发生什么事情，我都会誓死保护你的。"女主角听后当然很高兴，两人手拉着手，彼此注视着对方……



天上皎洁的明月为证，
玻璃般透明的沙土为鉴，
一同见证这段曲折而又美丽的爱情。

闪光之桥

在去德依姆之塔，可以先去完成几个分支。先在依修的强化屋中和下方的"ジャハリ（加哈利）"对话，他会告诉你北面玻璃尘沙漠里的怪物身上有"月のしずく（月光水滴）"，他很想要，问你愿意帮他拿吗？选第一项答应他，然后从北面出城到玻璃尘沙漠打倒那里的怪物，注意，这种怪物很难打，当它全身发光时千万别攻击它，你的攻击将会被反弹到自己身上。随机就可拿到月光水滴，没拿到就继续打，直到拿到为止。得到后，返回强化屋，和加哈利对话，选第一项拿到一枚"アナグマの金货(グマ族的金币)"。很多分支可以重复做，这个也是。再和他对话，他又会问你要"月光水滴"，如果打到了还可以给他，也就是说……^^自己想吧！

同样在强化屋，和左边的矮人"ガナディ（卡纳迪）"对话，他会问你要些野菜和果实。如果有的话，就可以给他。然后出去，再进来和他对话，他又会问你要，再给他。再出去，再进来和他对话，他又会问你要，再给他……几次以后，他便会给你一枚"アナグマの金货(グマ族的金币)"。

然后再到城外走到夜晚后进来，在宿屋左边就会有个人，和他对话后如果身上有40000的话，就可以买一个アナグマ，以后它就会出现在仙人掌小屋里，一共可以买三个。

同时在夜晚，宿屋右上方会出现一个魔女"アサド(阿萨德)"，可以用3枚"アナグマの金货(グマ族的金币)"和她换一个精灵，精灵的种类是以当天的守护精灵为准的。比如，这天是水精灵日，那么换来的就是水精灵，如果是火精灵日，换来的就是火精灵，依次类推。

好了，依修的分支基本结束，现在用大炮发射到特浦尔村地区，着陆往下走。再往右下走。再往左上角走。再往上走。就可以看到一个女神像，如图：



在女神像的右边就有一颗"土の辉石。"首先走到我画的位置，在用チビッコハンマー（缩小锤）后，走上去就可以拿到了。现在就剩最后一颗"光之辉石"了。在哪里呢？就在北面的玻璃尘沙漠中。既然这样，就坐大炮回到依修，去北面的玻璃尘沙漠。途中顺便到仙人掌小屋去打造一下武器。

●北面的ガラスの砂漠（玻璃尘沙漠）：

出现怪物——

白天：プチドラゴン（龙，魔法效果不大，用与弓箭）/スカルドイレク（不死，会反弹物理攻击）

黄昏：ティラノス（爬虫类）/スカルドイレク（不死，会反弹物理攻击）

夜晚：デーモンヘッド（恶魔，突属性攻击有奇效）/スカルドイレク（不死，会反弹物理攻击）

商人随机出现可能。

提示：这里在夜晚才会出现一座座"光砂桥"，才能越过其它时段无法越过的地方。进去后，往右走。到了夜晚后，就会出现光砂铺成的桥。过桥往左上走。再往左走。上高地，往左上走，如图：





在夜晚，左图所示的地方就会出现一座光砂桥，走过去再往右拐就会拿到右图所示的最后一颗辉石"光之辉石"。至此，8颗辉石已经全部得到了。

然后返回刚才的高地，往右走。越过光砂桥，我们把这里叫做A地点，右上有两个宝箱拿好后，先往右下走，分别越过两座光砂桥可以得到两个宝箱，再继续往下左拐一直走，就可以拿到一个宝箱。然后再回到刚才的A地点，下坡往左走。再往上走。越过光砂桥，左边可以得到宝箱，拿好宝箱后往上走。就是记录点了。再往上走就是遗迹的通路了。

走到遗迹大门前，突然，食魂魔怪现身了。他自称这次是来帮助主角他们的，并且告诉主角两人，解开大门封印的秘密就隐藏在西边遥远的洞窟中，让主角他们从南面坐大炮过去。食魂魔怪还说，他的目的只是要吞噬、品尝强大的灵魂。不管是主角他们的灵魂，还是朱利安斯的灵魂，对他来说都是很好的食物。他这样帮主角，只是为了让自己的食物变得更美味，更强大而已。



既然如此，就要去那个洞窟了。来到南面沙漠的大炮屋。发射到左下角的"封印の洞窟（封印的洞窟）"。

 黑暗使者

●封印の洞窟（封印的洞窟）：

出现怪物——

ラスター（昆虫，会吸取我方MP）/シャドウゼロウン（不定形，"叩""光"属性有效）/ブラッディボーン（不死，全武器无效，光属性有奇效）/グール（不死，全武器无效，光属性有奇效）/カイザーミミック（不思议，斩属性有效）

商人随机出现可能。

提示：不死系敌人很强，光属性魔法对他们有奇效，特别是装备流星锤时的攻击魔法。

进如洞窟后左下有宝箱，拿完后往上走。然后到达一个有上下两条路的地方，我们把这里叫做"A地点"。如图：



在左边有个机关，跳上高地后调查它，选择第一项，画面上就会显示说"第一个封印已经解开了。"然后在往左下走，到了一个都是宝箱怪的地方，又可以看到两个机关，分别调查，就会分别显示"第2个封印已经解开"，"第3个封印已经解开"。再回到A地点，往左上走。到了一个有左右两条路的"B地点"。先往右走，解开第四个封印。再回到"B地点"往左走。再往右走，就可看到第五个机关，调查后，解开第五个封印。所有的五个封印已经解开，现在大家回到刚开始的地方往右走。一直往里面走就可以看到一个门洞，进去里面树着块石碑。调查一下，上面写着："不要吵醒黑暗入睡，否则就会大难临头；那时，墓碑的守护者用镰刀让你知道死亡的滋味。"

虽然上面的文字很可怕，但是为了全世界的和平，看来只有试一下守护者的镰刀了，选第一项，守护者苏醒了。一场BOSS战再所难免。



这个BOSS难度中等偏上，主要在于它施放的"鬼魂"攻击力很高，而且有一定的跟踪性。大家尽量躲开。另外，镰刀攻击可以在同一地点回旋一段时间，注意回避。武器方面用流星锤效果不错。魔法方面，虽然它魔防力很高，但是光属性魔

法攻击对它依然很有效果。用装备斧头或流星锤的光属性攻击魔法，追尾攻击，取胜只是时间问题。

胜利后，守护者给予主角他们开启遗迹大门的钥匙“暗の精灵ジェイド（暗之精灵丘依德）”。到这里，所有属性的精灵已经拿到手了。接下来，别急着去遗迹。先用大炮发射到ロリマー（罗利玛）城完成几个分支。分支介绍如下：

先去左边大门里和ガス（卡斯）对话，解开余下辉石封印，得到精灵。然后再进右边大门，和里面的老头“デ·ルネリ（迪·鲁内里）”对话，连选两次就可把仙人掌君给他。然后再去仙人掌屋调查花盆，再回到那里和迪·鲁内里对话就可以完成分支。虽然这个分支没什么东西可拿，但是为了完美通关还是做一下吧。

随后，就可以去城后的卡拉山脉。一直走到以后打BOSS的地方，在记录点旁边会出现一个咒术师“フローラン（富罗朗）”，只要有10枚相同属性的“コイン（硬币）”而且身上有同一属性的精灵三个，他就能再给你精灵。

去遗迹之前，请大家好好地整备一下道具，武器及防具。

现在就可以去遗迹了，从北面沙漠回到遗迹门口，现在封印的门就能在光之精灵和暗之精灵的力量下，打开了。



封印之塔

●**遺説の通路（遗迹的通路）：**

出现怪物——

ウルフデビル（亚人，会放气功弹）/ヘルハウンド（兽，会旋转攻击）/バイパー（爬虫类,会中毒攻击）/ウィザードアイ（不思议,会连续攻击）/ボルダー（不思议,会星星攻击）

提示：1.务必按照我攻略上写明的步骤玩，别跳过任何一步。

2.每隔2层都有个记录点。

进入后，有左右两条路。先往左走，进去拐几个弯后往右走拿一个宝箱。再往下跳，然后往右走。有两个灰色液体怪物，左边用“斩”属性，右边用“叩”属性，再往下走，会到一个都是魔石的房间。先往下走，用木精灵击碎魔石，里面拿宝箱。再用光精灵击碎右下的魔石，里面有宝箱。最后用暗之精灵击碎右上方的魔石，进入。一边拿宝箱，一边往上走。来到一个高低不平的地方，先往上，然后拐到右边跳上高台，进去。如图，上方有两个机关,调查右边的机关，选第一项后,再从左边出去,外面的样子就变了。一直往左走,就能看到图中所示的门洞了，进去。





进去后，上下有两个机关，调查下方的机关以后，进来的入口被封死，往右上的出口出去。再用链球跳过路面，进入右上方的门洞。右下方第一块魔石用月之精灵搞定，第二快用火之精灵搞定，有两个宝箱。右上角也有两个宝箱别忘拿了，然后就可以从中间的门出去。到了传送装置，女主角说：“恐怕进去后就无法回去了，真的去吗？”去的话选第一项，不去的话选第二项。之后就可以来到“ダイムの塔（德依姆之塔）”

●**ダイムの塔（德依姆之塔）：**

出现怪物——

ブラッドドール（魔法生物，会使用混乱攻击）/ゴースト（不死，全武器无效，光属性有奇效，注意其范围攻击威力很强）/ヘルナイト（亚人,会剑冲击）/ユニコーンヘッド（魔法生物,“叩”“月”攻击有奇效，掉落宝箱率高）

终于来到大贤者西巴所说的德依姆之塔了。男女主角为了尽快找到通行暗号分别行动。女主角往右下走，男主角往左上走,往左上下楼，调查中间的半球，左下方的门就会开，进去后就会发生情节。



主角来到一个都是机器人的地方。这些机器人和地下大河及海底火山中的机器人一模一样。这时，其中的一个突然站了起来。主角担心又会像上两次一样，出现怪物，于是拿起剑准备战斗。还好，这个机器人和前几次不同，似乎很友善，它说：“我一个人呆在这里很久了，特别孤单寂寞，我需要朋友，我的朋友已经都不能动了。”主角看机器人这么可怜，就让它成为了自己的同伴。于是，新伙伴，机器人“マミーシーカー（玛米西卡）”加入队伍。

然后，再带着它来到1楼的石碑前，它就会说出暗号了。正上方的门就会打开，进去后来到“ダイムの塔2　（德依姆之塔2层）”

●**ダイムの塔2层（德依姆之塔2层）：**

先调查中间的石碑，然后打击三次中间的半球，左右两边楼梯上的门就会打开。先进左边的门，来到3层。

●**ダイムの塔3层（德依姆之塔3层）：**

调查石碑后，打击下面的半球三次。然后回到2层从右边门进去，打击从右数第一个半球一次，第二个半球五次，左边的门就会打开。再回到2层往左边上3层，往上进门。里面有个记录点，再往上走就能到4层。

●**ダイムの塔4层（德依姆之塔4层）：**

调查石碑，上面说：“狡猾的风灵会把这里吹烂。”然后走到一半的地方，往下的路真地被风吹断了。没办法，只有继续前进了，往下方中间的门进去，来到5层。

●**ダイムの塔5层（德依姆之塔5层）：**

这里没有什么难度，跳上高台往中间的门进去就可以了。

●**ダイムの塔6　（德依姆之塔6层）：**

先看右边的石碑，上面说：“打碎银色的蛋后，火灵会把火点燃。”这是什么意思呢？当大家用链球跳到下方就会明白了。下方中间有两个银色的液体怪物，如图：





站在我图示的位置分别用“流星锤”和“链球”击碎他们，右边的门就会开了。进去后，又是记录点，走进上方的门来到7层。

●**ダイムの塔7层（德依姆之塔7层）：**

调查石碑后，上面说：“有勇士的遗体堆放在一起。按照勇气的高低排列，来安抚水灵。”什么意思呢？场景中一共有三个方形机关，在旁边也一起有三堆机器人的废墟，依据废墟机器人的多少，由少到多打击三个机关。所以，第一个先打击右下角的机关，第二个打击右上角的机关，最后打击左上角的，上方的门就会打开，进去来到8层。

●**ダイムの塔8层（德依姆之塔8层）：**

调查石碑后，分别打击三个半球三次。再踩右下角的黄色地板，回去的路又会塌陷了，用链球过去，左边有宝箱，拿好后上楼。

●**ダイムの塔9层（德依姆之塔9层）：**

分别踩下左右两边的黄色石板,中间的门就会打开。上去，有个记录点,进中间的门。

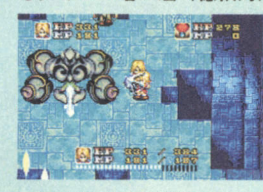
●**ダイムの塔10层（德依姆之塔10层）：**

内有三个半球，打击顺序和7层一样，从机器人少的一个开始打击。即，先打击右上的，再打击左上的，最后打击右下的。然后，从左边上楼。

●**ダイムの塔11层（德依姆之塔11层）：**

石碑上面写着：“净化伪善的人偶,就能让火灵点燃最后的火。”用光魔法,建议用装备流星锤的光魔法攻击中间的三个人偶死灵，消灭他们后,下方中间的门就会打开,进去。

●**ダイムの塔12层（德依姆之塔12层）：**



记录完后，分别踩下左右两边宝箱旁边的石板，再走到中间路又会塌陷。完后，走进去就会遭遇BOSS战。

这个BOSS难度不大，主要就在于只有在他全身发光时才能攻击它，而且“突”属性对它无效。注意回避它四个圆形手的回旋攻击，其它比如激光攻击都很好躲避的。武器方面用剑可以对付他，不过还是用月之精灵的攻击魔法更为奏效。和往常BOSS一样，用魔法追尾攻击，很快就能让他爆炸了。

胜利后，终于可以到圣域了。女主角也随之赶来。可是，突然，前方出现了朱利安斯的影子……最后，世界到底会怎么样。主角能拯救世界吗？



黑暗使者

越过德依姆之塔来到圣域。朱利安斯的影子出现在三人面前。这时，德依姆之塔突然启动了自动防御系统，开始慢慢地坍塌了。朱利安斯嘲讽到："看，你们多愚蠢。不用我下手，就自断后路了。而你们这帮家伙的希望和理想也会随着塔的倒塌而一起消失的。作茧自缚，这难道不可笑吗?哈哈哈……"





主角听后非常生气，大骂："混蛋！"冲过去一刀。朱利安斯的影子再次讽刺到："请允许我这个煞风景的人离开此地吧！你们两个人好好地享受在这世界上人生的最后一刻吧！啊哈哈哈哈哈……和德依姆之塔一起下沉吧！哈哈哈……"

突然，地面裂开，男女主角被隔开了。女主角对男主角说："别管我，先去阻止朱利安斯。快，别犹豫了。只要能看着你，我就心满意足了。"男主角怎么舍得这样做，正当为难之际，机器人玛西帮助女主角跳到了对面。而自己则对两位主角说："我和德依姆之塔是不可分离的。要是出了塔，那我也就不能行动了。放心吧，我以后不会孤单了。因为在塔里有很多伙伴会陪我一起睡的。很高兴能认识你们两个朋友，再见了……。"说完，德依姆之塔）缓缓地倒塌了，玛西的身影也渐渐从主角的眼中消失了……

终于来到圣域了，主角在心里感谢所有曾经为他们牺牲，给予他们帮助的人们。然后，怀着对未来生活的憧憬和希望，对朱利安斯这个魔王的仇恨，踏进了圣域。

●マナの圣域（玛娜圣域）：

出现怪物——

ダースマタンゴ（植物，会中毒攻击）/ムーンワンダー（不思议）/サタンヘッド（恶魔，会火焰及声波攻击）/レッサーデーモン（恶魔，突属性有奇效）/アースバジリスク（爬虫类，会石化光线攻击）/プチポセイドン（亚人，会远距离攻击）



此处就有如八卦阵，走错路就会兜圈子。所以请按照我攻略上写的走。

进去后往上→再往右→再往下→再往右→再往上。发生情节，圣域中的森林正在慢慢地枯萎，这一定是ジュリアス（朱利安斯）的魔力影响到マナ（玛娜）之力的关系，说明他正在接近マナ（玛娜）之树。

继续往上走→再往右上走→到A地点，再往右走，黄金女神像→回到A地点，往右上走，拿二个宝箱→再回到A地点，往左走→再往左走（三个出口都可以）→再往左上走→再往上走→到达一个大门前，这里为B地点，先进中间大门拿宝箱。→再往左走，拿宝箱→回B地点，再往右走，遭遇小BOSS战，难度不大，沿着青藤走上去砍它的头就可以了。→胜利后，往右走。→再往右走→再往右下走→来到下方有右下和左上两个出口的C地点，先往左上走→再往左走→再往左边楼梯下去→拿完所有宝箱后返回C地点，往右下楼梯下去→又来到一个有右下和左上两个出口的D地点→先往右下出口出去拿两个宝箱→再回到D地点往左上走→再往左上走→再往左上走→再往右走→再往右下走→来到一个有右上和左边三个岔路的E地点→先往左边走，拿个宝箱→再回到E地点，往右走→进上方的门→拿好左右的宝箱，再进中间的门→到一个黄金女神像，再进去就可碰到朱利安斯的影子。



暗从心生

朱利安斯的影子说前面是只有像朱利安斯大人一样的"神"才可以进入的圣地，主角反问："朱利安斯这样的人渣也可以称为神?"影子回答："当然可以，因为他很清楚自己在做什么，不像你们心中充满了疑虑。"主角否认到："我们才没有疑惑，我们要一鼓作气打倒朱利安斯。""是吗?哼哼哼……那就让我试给你看吧！"影子笑到，似乎很得意。影子用手一挥，伯卡德出现在面前。影子好像给他施展了什么魔法，伯卡德把自己的阴暗面给说出来了，他说："我虽然知道自己的妻子一旦去了圣域，就不可能回来。但是，我还是硬把她送走了。"影子笑到："看吧！你们所尊敬的伯卡德也只是个自私自利的小人。为了自己，都可以眼睁睁地看着最爱的妻子去送死。"



说完，影子再一挥手，威利和雷斯特出现了。他们同伯卡德一样，也在影子魔法的操控下说出了自己的阴暗面的心理。雷斯特说："在姐姐被公国士兵抓去的时候。我虽然很伤心，但是另一方面我也很开心，因为终于能从姐姐烦琐的溺爱中解脱出来了。""怎么样?外表看似温和的吟游诗人，其实身体里也流着冷酷的血吧！"影子嘲笑到。在（雷斯特一声悲鸣后，威利开始自诉了："我，我在玛娜一族的村子被袭击时，竟然抛下了生死与共的伙伴，自己先逃走了。""就算是生死之交，也弃之不顾。这个所谓的玛娜战士也只是个贪生怕死的胆小鬼而已。"影子继续嘲笑着。同时，他把魔掌伸向了女主角。女主角也在影子的魔法作用下，道出了自己的阴暗面："刚到他（主角）家的时候，我就很羡慕他（主角），因为我的父母都被人杀了，我成为孤儿。而他却有着慈祥的父母，和一个温暖的家庭。""你很妒忌他吧，所以你那时也祈望他和你一样无父无母，颠沛流离吧。"影子追问到。女主角内心非常矛盾，无法回答，便大叫起来。随后，影子问主角："当你看到每个人真实内心的丑恶时，你还执着吗?你好像已经有点动摇了！哈哈哈……"



然后，影子又用魔法控制了女主角他们四人，想让他们和男主角自相残杀。同时，还在极力诱导男主角："怎么?看了他们这些人丑恶的内心后，你还依然坚持吗?"男主角并没有被影子的花言巧语所蒙蔽，对着女主角劝说到："还记得吗?小时候不幸失散的我们在若干年后，在瀑布的小屋又相遇了。当时你把我当成公国士兵又是打又是踢的。这一定是上天安排的吧！我们一起为世界和平而结伴同行至今，历经了多次的离别和重逢。现在，你已经成熟了。可是我，还是一个小孩子。一直嘴上说要保护你，保护你。可是在危机关头，我一次都没履行过我的诺言。在你面前，我说要变得更强，要变得更懂事，然而我却没做到。"说完，主角缓缓地放下手中紧握的圣剑。影子不解，或者说影子被这种莫名其妙的举动所震撼，影子带着胆怯，带着害怕大声地痛斥主角："混蛋！你竟然把圣剑给扔了。你，你难道想在这事关世界兴衰的战斗中放弃圣剑吗?"主角不以为然，说："这种事，对于抛弃迷茫，不，应该说是抛弃内心的你们来说是不会明白的。"并且继续劝说女主角说："我相信你，从第一次看到你时就相信你。就算你被朱利安斯所操纵，我也不会和你战斗的。谢谢你，多亏了你，我才能来到这里。以后，我会依然守护着你，和我的父母，阿曼达他们一起守护着你……。"



然后，男主角双手一放，准备含笑而去，这时，奇迹发生了。在男主角舍身取义的顽强意志下，女主角摆脱了朱利安斯的操纵，恢复了自我。同时，以前的伙伴们，伯爵，伊萨贝拉，玛丽和那些身在天堂的伙伴们，用自己的信念给了女主角强大的力量，这



种强大的力量摧毁了朱利安斯的邪术，让在场的其它人都恢复了自我。

影子这时已经掩藏不了自己的恐惧了，一再地说道：“怎么会这样，怎么会这样？”这时，大贤者西巴也赶到了。伯卡德对女主角表示了愧疚，而女主角对抛弃她和母亲的父亲来说，一点也没责怪的意思，她也知道父亲伯卡德当时身不由己。不过，女主角依然叫伯卡德为叔叔，而不是父亲，影子虽然惧怕人类强大的意志力，



但是仍然说人类是一群有缺陷的生物，一点都没进步。但大家都用自己的话反驳了他，雷斯特说：“我们也许像你说的那样很脆弱，但是我们不是为了强大才活在世界上的。”威利说：“人类之间那种千丝万缕的情感，你们这些被人制造出来的影子是不会明白的。”最后，大贤者说：“其实没有进步的人是你们，是朱利安斯，或者说是汪达尔。”影子疑惑，问：“为什么这样说？”大贤者解释到：“因为他又要重蹈20年前失败的覆辙了。”影子则辩解到：“那一次是因为朱利安斯大人犹豫了一下，一不留神输给了你们。现在，他已经毫无顾虑了。快点消失吧，聚集与这里的伪君子们。朱利安斯大人……”



这时，传来了朱利安斯的声音：“影子，找我有什么事情吗？”影子回答：“打扰了，大人。请赐给我更强大的魔力源，让我消灭他们。”朱利安斯回答：“好吧。我把你喜欢的“饲料”都给你吧。我反正已经不需要了。”说完，便把所说的“饲料”给传送过来了。令人惊奇的是，他们所说的“饲料”竟然就是失踪已久的古兰斯国王。影子似乎又得意起来了：“你们想不到吧！你们一直都在伤害的是他。因为我们这些影子，还有那些魔物都是依靠古兰斯的力量生存和强大起来的。也就是说，你们至今还没发现，你们所削弱的是古兰斯的力量。”事到如今，已经顾不了怎么多了。伯卡德对男女主角说：“你们，快走，快去阻止朱利安斯。”男女主角不想抛下大家，所以正在犹豫中。随后，斯特和威利也让他们赶快走。大贤者说：“我们会随后赶过来的，你们快去！”影子无知地说道：“这就是你们所说的友情吗？这就是你们所说的理解吗？真是一群愚蠢的东西，和朱利安斯根本不能同日而语。抛弃伙伴，自己先走有什么不对吗？一群虚伪的东西，全都别想走。”于是，影子用魔法击倒了所有的人。还得意洋洋地对主角说：“他们其实和垃圾一样，哈哈哈……你还是把他们当作台阶，踩着他们通往神之道为好！”突然，古兰斯国王站了起来，抬起双手，咏唱起魔法：“魔之声啊！以我之名，听我之言吧！”把影子打个够呛！影子不解说道：“不可能啊，你应该已经被朱利安斯大人的魔法所封印不能动弹了。”古兰斯才不理会他，转身对主角说：“我一直在守护着你们。你们都长大了，也强大了。我们大家的理想就交由你们来完成吧。”然后，伯卡德用玛娜之力把男女主角传送走了。留下的人则和影子做着殊死战斗。





男女主角被一阵光传到了最终战场前，男主角说这就是希望之光，这就是能照亮未来，驱散黑暗的希望之光。不管伙伴们是死是活，为了世界上其它爱好和平的人们，一定要战斗到底！！！



旷世大战



往前走就能见到万恶之源，黑暗皇帝朱利安斯也就是汪达尔。朱利安斯看到主角他们后，说：“牺牲了自己的伙伴，你们终于来了。可惜，你们已经晚来一步了。”玛娜之树似乎正在枯萎。男主角责问到：“朱利安斯，你要玛娜之力到底想干什么！”朱利安斯心不在焉地回答到：“我？我想见一下这个创世的玛娜女神，其实我自己也不太清楚为什么想见她！”主角再问到：“女神？”朱利安斯继续说到：“女神就是创造这个世界的一个女性，她就近在眼前！”女主角纳闷，问到：“什么意思？”朱利安斯解释：“很简单，支撑世界的事情以后我会做，这样的话，女神也只是个平凡的女人而已。所以，她就会向我下跪。这样一来，女神就是我的仆人了。”然后他对女主角说：“来我身边吧，让我帮你解脱这悲哀的命运吧！”男主角问：“悲哀的命运，什么意思？”朱利安斯轻蔑地说：“你问身边的女孩，她一定已经发现了。”于是，男主角问了女主角实情。女主角道出了真相：“玛娜之树其实就是……就是伯卡德的爱人…也就是…我的母亲！”男主角大吃一惊喊到：“什么！！！”朱利安斯一边奸笑，一边对男主角说：“明白了吧！在这个世界上根本没有什么女神，有的只是一个女人而已。换句话说，你来这里，就好像伯卡德一样，为了支撑世界，把自己最珍惜的人送来圣域做人柱。”男主角否认道：“别胡说八道，我根本没这意思！”朱利安斯讽刺道：“笨东西，你不是这样想的。可是你的小情人却是为了成为玛娜之树才来这里的。”男主角不相信这一切，可是女主角并没有否认。朱利安斯一看是个笼络的好时机，便说道：“终于明白了吧！为了不让她（女主角）成为人柱，你们两和我联手解脱悲哀的命运吧！让自己所爱的女人做人柱，难道这是正义吗？”



朱利安斯的话并没有让男女主角改变他们的初衷，改变他们解救世界，恢复和平的初衷。因为他们两个彼此都坚信着对方，这种执着的信念，对美好未来的渴望和视死如归的意志，给予那把锈迹斑斑的圣剑强大的力量，就像传说那样，圣剑顿时迸发出耀眼的光芒。这种光芒代表着胜利，代表着希望，代表着爱!!!



这种光芒让自称为神的朱利安斯也感到恐惧，自言自语到：“就连杰玛骑士也没让圣剑发光，而他们却……”

既然圣剑已经在手，就能修理朱利安斯了。

不愧是最终BOOS，实力不可小视，如图，

这是他的第一形态，光魔法对他有很好的效果。第一形态的他主要难点在于。第一，他会召唤牛一样的怪物v这种怪物HP很多v而且很难缠，注意对付。第二，他会放火球魔法，当看到一个火球飞来时v请马上躲开，不然HP会掉很多，有时还会追加灼烧状态。第三，他会把自己包在一个光球里，物理攻击就会无效，用光魔法对付就可以了。

第二形态的他主要的难点在于。第一，一开始他会分身，分身时，攻击无效；注意观察他最后分身点在那里，等在这里位置打他。第二，当他全身燃起火焰（如图）或发散蓝色的寒





气时，千万不能靠近他，否则HP掉起来就像流水一样，很有可能一下子就没命了，燃起火焰后一段时间，他就放一个范围为“十字”的魔法，很好躲避；蓝色寒气后一段为一个跟踪性的龙卷风，注意回避！其它没事。



第三形态的他主要难点在于。第一，当他全身发蓝色光后，物理攻击无效，光魔法攻击有效；此时，他会乱拳攻击，很大几率中毒。第二，当他全身发绿光后，物理攻击有效，魔法攻击无效。第三，当他全身发彩色光时，魔法攻击有效；此时，他会上下一字型穿越，很大几率让人睡眠；还会从天而降，注意回避，多注意恢复HP，只要坚持一段时间，就可以over他了。



胜利后，灰飞湮灭的朱利安斯依然骄傲地说：“我是不会消失的，只要玛娜之力存在着，我就会再次复活。我们还会再见面的。”

虽然男主角对女主角是多么地不舍，虽然女主角对男主角是多么地依恋，可是为了能保证世界源头的生命力。女主角必须牺牲自己。男主角对女主角承诺：“不管你变成什么，我都会守护你到最后。”女主角则说：“我绝对不会忘记你的。我只要一睁开眼睛，想到的就是你的样子。”



两个人进行了最后的爱的表白后，女主角带着众人的寄托化为了守护全世界人的玛娜之树……



暗从心生

新的玛娜之树诞生了，



世界也再次翻开了崭新的一页。
可是伙伴们……
依然缅怀着玛娜之战时，
那些牺牲了的，
不能回来的人们。
各奔东西的伙伴们……
带着各自的信念，
走着各自的人生之路。
时光流逝……
伙伴们一个个地仙去了，
故事变成了传说。
人们应该会发现，
传说中隐含着一个动人的小故事，
那对生死伙伴的传奇故事，
那对恋人忠贞不渝的爱情故事，
那个创造希望之光，
带给别人信念与理想的故事!!!



作者：MMCO
特别鸣谢：阿霖，雪樱，amlro

作者感言

我刚玩这款游戏时，觉得操作真的很烂，就像很多铁杆玩家一样，要不是看在square&enix的份上，以及怀着对圣剑系列的喜爱，我绝对不会再碰一下。

但玩到中期以后，我完全被其中感人肺腑的情节和游刃有余的人物刻画所征服了。比如，与伙伴们的生离死别，让主角越来越坚强，从而让他明白了，信念和意志力才是创造希望的源泉，而不能单单依靠所谓的“圣剑”。又比如，反面角色中的シャドウナイト（暗影骑士）和デビアス（衲皮亚斯）兄弟。虽然他们多行不义，但是大家觉得吗？并没有让人深恶痛绝的感觉。相反，我觉得他们内心都很善良、正直，只是一时糊涂，上当受骗，不能自拔而已。我想很多玩家都像我一样，对他们是表示同情的。

谁说游戏只是娱乐的东西，新约圣剑就包含着很多的人生哲学！友情、爱情、亲情依然是不变的主题。男主角对女主角的承诺是守护她一辈子。的确，他等在树旁直到走完人生最后那一刻。这种忠贞不渝的爱情，谁说只在琼瑶的电视剧里才能看到？游戏中不也有吗？



玩游戏的真谛并不是在于过关，而在于体会游戏所描绘的深层次意境。特别是square&enix的RPG更是如此。这也是我花了很多时间写剧情攻略的原因，因为如果不懂日语，看不明白对白的含义，那么怎么能体会到游戏所要传达的真正的含义呢？同时，本人水平有限，不免有所疏漏，还好有4757的阿霖、雪樱、amlro他们的帮忙，才能完成这个庞大的工作。希望大家能够喜欢！！！我和4757的同仁们将继续努力，为大家制作更多更好的攻略。


12年后再度复苏的感动!

元气史莱姆 冲击尾巴团

文 / MMCO

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

しっぽ団

GBA	厂商：SQUARE ENIX	发售日：2003.11.14	
	类型：A·RPG	价格：4800日元	其他：对战线

开篇

在许多的DQ迷眼中，可爱的史莱姆应该算是最有人气和人缘的怪物了。于是，今次square enix顺水推舟，以独特的史莱姆世界为背景，制作了这款幽默风趣的“冲击尾巴团”。当本作首次在汇集了众多游戏精品的TGS2003上公布画面的时候，不管是DQ迷，还是非DQ迷都被游戏清新诙谐的风格所吸引，纷纷驻足观看，可见此游戏魅力之无穷啊。现在，就让我带着大家一起去领略这奇幻的史莱姆世界吧！では、いきましょう！

制作冒险书

玩家要选定一个档案制作冒险书，也就是一个记录。在这个过程中，系统会指定玩家起名，当然玩家也可以使用游戏的默认名。注：攻略中将引用系统的默认名“スラリン（史莱霖）”作为主角的名字。

随后，如图，在冒险书的下方会出现几个菜单指令。

※ ぼうけんする：开始冒险　※ コピー：复制冒险书

※ つうしん：通信游戏　※ けす：消除冒险书　※ スリープモード（オン/オフ）：休憩模式（开启/关闭）

如果“休憩模式”处于“オン”，也就是开启状态的话，玩家因游戏时间过长而觉得疲劳的时候，就可以依次按下“SELECT+L+R”暂时中断游戏。如想恢复，再按下“SELECT+L+R”就行了。但请玩家注意，休憩模式并不能记录游戏的进程，万一电源断开，游戏的进程将会失去，所以请大家谨慎使用。

ぼうけんのしょ
1 MMCO 0ひき VS 0しょう
00'00'00
ぼうけんする　コピー　スリープモード オフ
つうしん　けす

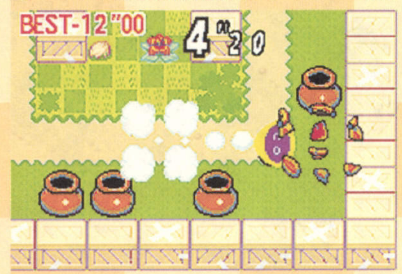
攻略



始料未及！神秘尾巴团深夜突袭

故事开始在ス－ラン（史朗)镇，一个居住着众多史莱姆的小镇，一个和平安宁，洋溢着幸福和喜悦的小镇。

一天，主角スラリン（史莱霖）和几个玩伴像往常一样,聚在一起捣蛋。这次恶作剧的内容是，遵照上次和ミイホン（米弘）的君子约定，进行一场“砸罐挑战赛”。如果史莱霖能打破ミイホン（米弘）保持的记录，就可以从ミイホン（米弘）那里拿到“へんげのつえ（变化之杖）”。于是，在妹妹スラみ（史拉米）的加油声中，挑战赛开始了。



这是大家首次控制主角行动,先来介绍一下按键的操作。

按下一次A键：跳跃

按下一次A键跳起后再按一次A 键：两次跳跃

按下一次A键跳起后按住A键不放:空中漂浮（两次跳跃后也可）

按住任意方向键同时按住A键蓄力后放开：史莱姆冲击(蓄力时间越长，威力越大)

“砸罐挑战赛”的诀窍在于：用“史莱姆冲击”对准两个罐当中的缝隙攻击，这样就可以同时破坏两个罐。而且在冲击出去的时候,玩家可以按住下个要冲击的方向键和A键，如此就能减少冲击后的停顿时间实现连续冲击。这在以后的迷宫探险中是很重要的。米弘的记录是60秒,时间绰绰有余,打破他的记录应该是易如反掌的。

史莱霖轻松地打破了米弘保持的记录,心有不甘的米弘也只得遵照君子约定乖乖地把变化之杖交了出来。在史拉米的强烈要求下，史莱霖使用了变化之仗成了一只鸭嘴兽。正当几人还在惊叹变化之杖的神奇效果时,他们的恶作剧被史莱霖的妈妈发现了。见势不妙,大家便一溜烟地向四处逃窜。可是逃得了初一，逃不了十五,史莱霖在晚上回家以后仍然被爸爸严厉地训斥了一顿。并且爸爸罚他保持鸭嘴兽的形态一直到第二天早上。就这样史莱霖做了一天傻里傻气的鸭嘴兽。

深夜，在睡梦中的史莱霖隐约听到有人在叫唤他，睁开眼不禁吓了一大跳,在他面前站着的竟然是一只真正的鸭嘴兽，看来它是把变成同类的史莱霖当成了自己人。几句对话后，妹妹史拉米突然从床上滚了下来，鸭嘴兽见后马上抬起她准备抓回去。史莱霖见状立即上前阻止，但被狠狠地踢开，只能眼睁睁地看着自己的妹妹被强行带走。刚想出去追赶,史莱霖又迎面碰上急冲冲赶来报信的米弘。疾恶如仇的米弘见到变成鸭嘴兽的史莱霖分外生气,一拳把他打出几米远，遭遇两次攻击的史莱霖这时才恢复了原貌。米弘顾不上道歉只是神色慌张地冲出了门外，史莱霖也跟了出去。

一出门，镇上的景象令在场的史莱霖震惊！所有的屋子都被尾巴团破坏得不成样子,满地都是残砖碎瓦,一片狼藉。镇上所有的人除了他和米弘以外,已经全被尾巴团抓走了！曾经和平、安宁、幸福的史朗镇如今已破败不堪犹如一座死城！

史莱霖和米弘看着地上的瓦砾，握紧拳头双双对天发誓一定要救回被抓走的同伴们！就在此时，尾巴团成员之一的ギカお(独眼巨魔)大摇大摆地走了过来。见史莱霖和米弘没被同伙带走，独眼巨魔猛地冲了过来企图抓走他们两人。在这千钧一发之际,米弘奋不顾身地用尽全身的力气挡住了它，回过头示意史莱霖快走。史莱霖强忍住心中的悲伤快步跑向镇外的“ノッケの森(诺凯森林)”，当他跑出镇门口的时候,远处传来了米弘惨烈的叫声……



攻略



单枪匹马！少年史莱姆森林救援记

诺特森林中绿意盎然到处展现着春的气息。当史莱霖一踏进森林,就闻到漂浮在空气中怡人的花香,但同时他也感觉到里面夹杂着淡淡的硝烟味,这意味着尾巴团已经在此安营扎寨了。

迷宫中冒险的提示

1. 菜单提示：

按START键：开启或关闭菜单

开启菜单后按R键或L键：切换菜单。

（メイン）主菜单：包括地名,金钱数，拥有的道具,得救的同伴数和在镇里的同伴数。

（てがみ）信件菜单：可以阅读从得救同伴处寄来的感谢信。

（ちず）地图菜单：冒险中极为重要的菜单，显示各个地区的情况。按SELECT键可以切换到场景模式。

关于地图菜单中有几个图示：

×0 ：此地区还被关在宝箱内，未解救的同伴数。

×0 ：此地区已被解救出宝箱，但未送回镇里的同伴数。

：此地区有弹跳蘑菇。

：此地区有轨道车

：此地区有井

：此地区有木筏

：此地区有旋涡

：此地区有气球

：此地区有传送门

2. 同伴的解救方法：

首先把关押同伴的宝箱砸开，而后抬起同伴扔到指定地点就可以了。指定地点包括各个迷宫的入口处、轨道车、木筏、气球、传送门等。要请玩家注意的是主角史莱霖最多只能扛三个同伴，而且按R键可以切换所扛物品的顺序。

3. 传送工具的利用：

本游戏中有很多传送工具。比如轨道车，木筏、气球、传送门都能直接把迷宫中解救出的同伴，遇到的怪物及一些特有的材料送回史朗镇。

好了，提示暂告结束，下面开始森林的攻略。

一进森林不远处就有个宝箱，从里面救出“ドラお”,把他抬起后掷出入口。再往里走没多久，又能解救出“ス－ラ”，“スラネット”和“スラック”三名同伴,继续前进来到一轨道车前，解救出“スラゾ－”。用“史莱姆冲击”顶撞上方红色的大按钮，控制轨道车的机械就会开动，然后再把スラゾ－往车上一扔就可以轻松地把它送回镇里。



送走スラゾ－后沿着轨道走，进入左上方通道，就听见了不远处有同伴在询问，选择“はい”；如果第一次没选“はい”，

那就连选三次“いいえ”。随后穿过前方的管道救出神父，按照他的指点扛起下方的爆炸石，离着远远地往巨石那边一扔。请玩家注意：爆炸石只要一落地就会立刻爆炸,一定要小心点扛着。轰的一声巨石瞬间化为灰烬。这样，轨道车就能通行了。看看天色也将近黄昏，两人便一起跳上了回镇的轨道车。在半路中，神父送给史莱霖一个计时器，它可以显示早晚的时间变化，神父特别告戒：当时间将要到深夜十分的那刻前，一定要回到镇上，否则就会出现可怕的红色尾巴团，一旦遇到它们，后果不堪设想。

轨道车缓缓地驶离了森林不久便开到了镇上。亲眼见到史朗镇如此的萧条、破

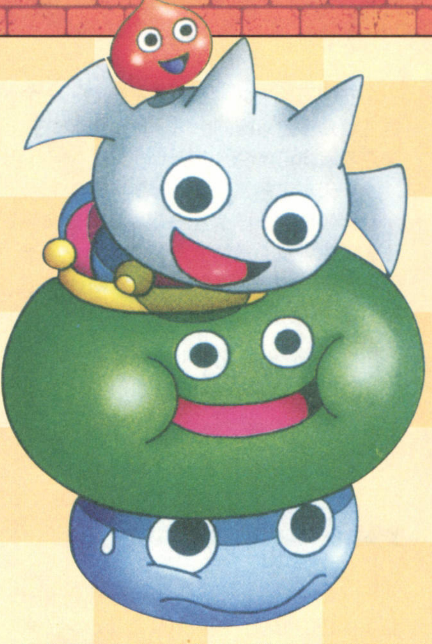


败,神父他老人家也不禁伤感起来。不过在一旁的史莱霖却让他看到了希望！神父问到：“你真的要用自己渺小的身躯和人多势众的尾巴团作战吗？”(选“はい”）史莱霖毫不犹豫地点点头。看到这个少年如此勇敢、坚决的样子露出了欣慰的笑容。明天就算有再艰巨的战斗，我们这位少年英雄也一定能战胜的吧！

第二天早上，几个已经获救的同伴正在商讨怎样搬动地上的铁球。经过大家的研究发现，每个铁球上的数字就说明这个铁球的重量。比如挡住中央道路的铁球上面写着“5st”的字样，说明这个铁球重5个史莱姆吨。而一个同伴就能搬运一个史莱姆吨的重量，现在镇上已经有6个同伴了，应该能搬动那个“5st”的铁球了。事实也正如大家预计的那样，在神父的指挥下5个同伴一起把铁球搬开了。

而史莱霖就要再次进入森林深处,营救其他被困的同伴们,由于神父的得救,现在可以去“一丁目”右上方的教堂进行记录。

来到森林，在入口处正巧碰上一只鬼鬼祟祟的鸭嘴兽，一直追它来到被防护拦挡住的通道口。与它的老大，一只有两条尾巴的鸭嘴兽相遇。老大似乎不想正面交锋，派手下牵制史莱霖，自己则往西北方向逃离。这时被防护拦挡住的通道都可以过去了。先进东南通道救出“ドラフィーユ”，注意此处有怪物埋伏在树上。然后再进东北通道可以救出“バブすけ”，右边有一奇异的水晶屏障怎么都撞不碎，用爆炸石也没用只有等以后再说了。现在就去追击逃往西北通道的双尾老大，在进去之前先去救出神父之地扛一颗爆炸石,摧毁通道内挡路的巨石往下走,再摧毁下方的巨石就能遇到老大,可惜被它逃脱。跳上蘑菇继续追击，不料中了它的圈套!用“史莱姆冲击”撞碎封路的石墙，老大见状不妙又往东逃逸，史莱霖继续对它穷追不舍。在追击途中独角兔子会如雨般地从天而降,只要看清楚它们落下时地上所出现的影子避开就可万无一失。躲过几轮“轰炸”后，终于能同双尾老大面对面的战斗了。怪不得它不敢与史莱霖正面交锋,原来真是一个草包。除了不能扛在身上扔出去以外，它和其他的鸭嘴兽根本没什么区别，几个回合下来就应声倒地了。都说人之将亡，其言也善！可老大就算到了苟延残喘之时还



不忘诅咒史莱霖魂断BOSS战中，这么恶劣的鸭嘴兽死有余辜！走进上方打开的洞口就会遭遇BOSS战。

这是第一次BOSS战，难度相当低。石巨人的攻击方式特单一，只会伸出双手往下方冲击，而且在冲击之前它会先举起手发发疯。开始尽量用“史莱姆冲击”撞它,一旦看到它举起手开始发疯就停止攻击，快速走到它的左边或右边。当它冲击到下方后，会有一段停滞时间，乘机再攻击它,当石巨人的HP少于一半也就是头部被击落露出三个尾巴的鸭嘴兽时，攻击速度会加快许多，请注意。其他没什么了！石巨人消失的同时，前面的墙体也崩塌了，出现了一条通道。进去后，救出了“グランじいさん(格兰爷爷)”。在一番寒暄和感谢之后，两人一起通过传送门回到了镇上。

攻略



跋山涉水！希望之星勇闯夺命河

救出格兰爷爷的意义非常重大，因为他是史朗镇知识最渊博的人，这对史莱霖以后的营救行动帮助很大。格兰爷爷马上告诉了史莱霖下个营救地是位于史朗镇西面的ワルオッタ－(瓦鲁奥特)河,据说那里是尾巴团的另一个根据地，也有四天王驻守。

次日醒来记录完后，史莱霖就来到了格兰爷爷所说的瓦鲁奥特河。松软的沙滩，蔚蓝的河水,色彩艳丽的珊瑚构成了一幅海天一色的美丽画卷。可惜，背负着营救使命的史莱霖并不能尽情享受这难得的美景,匆匆沿河前进。

迷宫中冒险的提示

1. 潜入沙地的方法：

站在沙地上一直按住A键就能潜入沙地，但潜入沙地后身上扛着的东西将会掉落。

2. 流沙地：

流沙地是巨型食人蚯蚓的巢穴，玩家可别掉进去当了它的点心。当然，把怪物扔进流沙里就另当别论了！

3. 大龙龟的打法：

击倒它的方法有二。一是用最大威力，也就是蓄力到全身发光后的史莱姆冲击撞飞它，不过这种方法很危险。二是走到它跟前引起注意，然后潜入沙地，当它回旋攻击到玩家潜入沙地的位置时立刻松开A键钻出沙地，这样就能把它顶个四脚朝天，然后它就任你宰割了，这种方法我个人觉得不错。

4. 木筏和气球：

木筏和气球作用和森林中的轨道车一样，能把同伴和其他东西送回史朗镇，而且木筏可以同时搭载4样东西。

冒险提示暂时到此，攻略START！

刚走进去就救出了小个子史莱姆“ミニスラ”。然后潜入沙地穿过小洞又可以救出一名同伴“スラじろう”。继续前进,走过一座桥,发现有个路口被巨石挡住了目前过不去。下台阶后看到有木筏沿河缓缓驶过,顺手把スラじろう送上木筏吧!再沿河往上走,穿过桥洞在右边救出同伴“スラニオ”。随后沿河往下走到底，看到左右各有一台阶。用两次跳跃上左边有水流下的台阶，从中救出三名同伴“ファンファン”，“スラベル”和“スラのせき”。接着再上刚才右边的台阶，内有两个小妖精，它们的攻击方式很特别，只要是能拿来扔的东西都会被他们当作武器，小心回避。结果他们后再救出上方箱子中的同伴“スラト”，先把他送上木筏再回来用史莱姆冲击把从左往右数第三快石头按照沙地上的痕迹撞下右边的台阶,水就会顺着痕迹注满水

池。这样就能往右边走了，在途中救出同伴“スラのすけ”，“ホイミン”和“バブブ”，并发现一颗爆炸石和气球。把三名同伴中的一人送上气球，随后小心翼翼地扛起爆炸石，途中千万别让怪物给打落了，再按原路返回木筏的地方，送走剩下的两名同伴。还记得刚才那个过桥后被巨石挡住的路口吗?现在就拿着爆炸石轰了它。此后往里走，救出同伴“スラックス”，再扛起上方的爆炸石下右边的台阶，这儿也有和森林中一样的撞不碎的水晶，别管它以后再说。过了此地，就能看到矗立着的灯塔了。先救出左边箱子内的同伴“スラきち”，之后用刚才扛过来的炸弹石炸开挡路的巨石往左上一直走到底，又可救出一名同伴“おスラ”。把这两名同伴都送上木筏后，跳上水中冒出的喷泉按住A直到喷泉被全部堵住后再松开，借此弹到中央的高地，进入下方的灯塔内。

灯塔里有一个大型锅炉，一个自称シド（希德）的鸭嘴兽正在锅炉管道的上方修理。由于锅炉的温度没达到它的满意程度，



因此希德让史莱霖往锅炉里加木材，但仅凭旁边放置的一捆木材还是没能将锅炉加热到希德要求的水平。看来，只能去灯塔外面找找了。

在灯塔外的不远处就有第二捆木材，扔进锅炉后温度依然没达标,再次出塔继续找。往灯塔的右上方走，过一座小桥后救出同伴“コーチ”。再通过左边的桥，来到一个有许多流沙的地方,救出两名同伴“グレン”和“ぶちゴロウ”，并且找到第三捆木材。把第三捆木材扔进锅炉里，可惜温度还是没能达到希德的要求，只能三出灯塔寻觅。这回沿着灯塔高地右边的河一直往上走，经过几个蜿蜒曲折的河道，发现一个有着两个关押同伴箱子的地方，而且在最上方还有第四捆木材。当撞开其中任意一个箱子解救出同伴的时候，在下方的水域中就会突然出现三个章鱼怪。击败妄图偷袭的章鱼怪，救出“スラエル”和“ツリッキー”，并扛上第四捆木材返回灯塔处。在途中会遭到章鱼怪集团军的全力追击，玩家不必消灭他们只要躲过攻击就可以了。突围后把第四捆木材扔进锅炉，火候只差一点了,再有一捆就够了。没辙，只能第四次出塔搜索。跳进灯塔左上方的旋涡，被卷到一个瀑布附近。在瀑布的下方有一个生命果实，而在右上方就有第五捆木材。回到灯塔把第五捆木材扔进锅炉，这次却物极必反,锅炉因温度过高而发生了大爆炸,被炸飞的灯塔顶部刚好砸开了隐藏在瀑布里的密道。鸭嘴兽希德自知



不仅没修好灯塔,还把好不容易隐藏起来的密道给暴露了，必定会受到上司的处分，害怕之下溜之大吉。而史莱霖则借机进入了密道,推开了里面的大门，门的那边是驻守瓦鲁奥特河的四天王。

这次的BOSS是尾巴团四天王之一，龙族的“スーパールーキー（超级鲁基）”，难点出现于BOSS的HP少于三分之二的时候，它会把版面中所有的水吸入自己体内成为一个很有弹性的皮球，这个时段史莱姆冲击无效。当BOSS喷出一个扇形的火焰群时，马上潜入沙地就可万无一失。然后BOSS又会朝地上重重地一跳，上方随之落下许多的小石头，接住小石头朝BOSS的头上扔过去就能有效地伤害它了。当BOSS的HP少于三成之时，就会用自己皮球般的身体对准史莱霖连续地使用“泰山压顶”,此时潜入沙地也可保太平，等BOSS气喘吁吁之时再乘机用地上的小石头扔它直到over。

胜利后进入前方的通道救出同伴“スラカンプ”,瓦鲁奥特河的营救行动暂告结束了!

攻略



赴汤蹈火！正义之战士挑战吸血伯爵

夜晚和スラカンプ一起回到镇上以后，史莱霖从他口中得知了“スライムのしっぽ(史莱姆尾巴）”的事情。据说“史莱姆尾巴”是古代史莱姆的祖先留下的宝贵遗产，尾巴团就是为了得到它才袭击史朗镇的。格兰爷爷告诉史莱霖镇子的北方有一个“ニコミスキー(尼可米斯基）矿山”，那里关押着许多知道“史莱姆尾巴”之事的同伴。显然，下个目的地就是尼可米斯基矿山了。

第二天发生了有趣的一幕。鸭嘴兽希德因为被尾巴团炒了鱿鱼，现在沦落到了无家可归的境地。当它无意间走进史朗镇时，眼前破败的景象竟然激发出了内心的创造热情。于是，决定定居在史朗镇二丁目废弃的旧工棚里，改邪归正，为史朗镇的重建出一份力。玩家以后就可以去他的工棚那里实行一些对镇上的改建，不过改建是需要某些怪物和材料的。同时，还可以去一丁目左下方的道具点购买些东西或者把材料卖出去换钱。强烈建议大家花200元买一个可以增加一格HP上限值的生命果实，再买一个100元的“ときのすな（时之沙）”，作用是防止因“深夜不归”而game over。最后别忘了记录,准备工作都做完后就可以向矿山出发了。

尼可米斯基矿山是连接火山的通道，里面岩浆满地，酷热难耐!虽然如此，在熔岩断层之间却蕴藏着丰富的黄金和其他贵金属。因而这里成为了尾巴团重要的经济来源地。

矿山的入口处能救出“スライワー”和“ホイップル”这两名同伴。再往前走不久，发现左右两边火炉挡着过不去。坐上方的电梯下去就可以看到一个开关。撞击开关，左右方向都可以。如此先前楼上的两个火炉就会熄灭一个，返回楼上走进熄灭火炉的通道。不管玩家走的



迷宫中冒险的提示

1. 史莱姆骑士：

   扛上史莱姆骑士后，按B键可以挥剑攻击，按住B键蓄力后放开可以掷出。矿山中的气球都要靠它打破。

2. 轨道车的载重量：

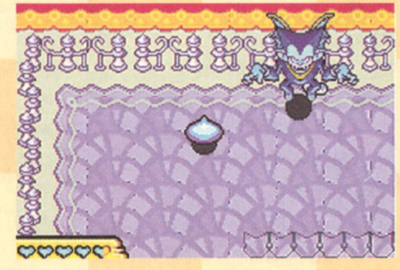
   有些轨道车和木筏一样可以运4样东西。区分的关键主要是看轨道车上写着的文字。上面如果是一个大的史莱姆，那就只能运一个。如果是一个小的史莱姆旁写个“4”，那就能运四个。其他传送工具也是如此。

是左边通道还是右边的通道，都会碰到红衣法师的火球阵，切记，红衣法师会瞬间移动，在此处过多地纠缠是不明智的，避开它们的火球前进就行了。走左边通道的玩家在途中救出同伴“ツリろう”；走右边通道的玩家救出同伴“ラスプ－チン”。最后来到一个轨道车处，送走同伴后下楼梯。扛起下方的史莱姆骑士，再上对面的楼梯救出刚才错过的同伴。之后用史莱姆骑士打破挡路的气球往上，来到一个满地都是气球的区域在左下救出“テキや”。随后往上碰到两个火焰怪，小心它们的喷火攻击，在中间救出同伴“イワン”，然后用两次跳跃加空中漂浮越过左边的岩浆，进去救出同伴“ホ－ミイ”和“バブルス”，用同样的方法越过右边的岩浆，救出同伴“コンペ－”和“くろりん”。而再往前走就能发现载重量为4的轨道车，同时救出“スラや”，“タイオ－”，“ボ－グル”和“ホイスケ”四人。

继续挺进一大片的岩浆就会出现在眼前。坐电梯上楼，注意那些有正方形边框的地板是会掉落的。先往左上方走，用两次跳跃加漂浮越过途中三块落下的地板后会看到第四块地板，这里是个死胡同。和第四块地板一起下落，在右边救出同伴“ミニン”。然后利用落下的地板跳到电梯处上楼，往右下走，看到一个史莱姆骑士，在骑士前也有块会摇摇欲坠的地板。扛起骑士后跳下此地，越过右边的栏杆救出同伴“たまちゃん”。再次回到电梯处上楼往右上走，越过几块落下的地板后救出“スラげ”，再和左边的地板一起掉落，用史莱姆骑士戳破眼前硕大的气球，挡路的闸门就会放下，上楼进入被闸门挡住的通道。

在里面消灭两个傻瓜鸭嘴兽后，就要进入前方开启的通道挑战BOSS了。

第三位BOSS是四天王之一的“バットン（巴顿）”，看外形就知道此乃“大名鼎鼎”的吸血伯爵也。起先它会瞬移后突然冒出来抓住玩家吸血。此攻击极易躲避，只要不停地走动，别呆在原地就ok了。在躲避它的吸血攻击后马上用史莱姆冲击把它撞上天，然后稳稳地接住它往岩浆里扔。等它摸着屁股从岩浆中跳出来后就会化成许多的蝙蝠，冲击这些小蝙蝠就能大大地伤害它。重复几次以后伯爵就要发彪了！到HP少于三分之一时它会冻结左右两边的岩浆，随后快速地来回移动并从手里发出三道光柱攻击。大家避开光柱攻击的同时，再用先前同样的方法对付它就可搞定了。



洗了几次岩浆桑拿浴后传说中可怕而又强大的吸血伯爵就“阿门”了。史莱霖也从BOSS后的房间里救出了自己的双亲。得救后的爸爸教会了史莱霖“真·史莱姆冲击”，以后就能用这招撞碎水晶屏障了。几番对话后史莱霖和父母一起回到史朗镇。

攻略  千里千寻！少年救世主揭开石板之谜

回到镇上，格兰爷爷又委派给史莱霖新的任务—寻找并解救出“すっとび调查团（忍者调查团）”。这个调查团是由三个神出鬼没的忍者史莱姆组成的。他们可掌握着“史莱姆尾巴”的重要情报。



接过格兰爷爷交给的艰巨任务，史莱霖就出发去以前没涉足过的地方找找忍者三人组了。先来到诺凯森林走进轨道车西北的路口，大家记得吗？这里有块水晶屏障的。以前是过不去的。现在史莱霖学会了爸爸的特技就能撞开了。跳入里面的一口井得到一个生命果实。随后回来往前走，一扇石门挡住了去路。这里有个机关，让史莱霖按照雕像上相同的上下顺序，扛上与雕像中相同的三种东西即史莱霖的样子要与雕像的样子完全一致，再站在空的底座上，石门就会打开了。开启两扇石门后，救出忍者三人组之一的绿之“スラまる”和“テンシ－ラ”及“メカキチ”三名同伴。

接下来，就要去救剩下的两位调查团的成员了。在这时，镇上会发生件大事情。得救的居民们一起齐心协力，在鸭嘴兽希德的帮助下重新翻修了一丁目。就这样，一丁目又恢复了往日的样子，地上的瓦砾已不见踪迹，破损的房屋也被修缮一新。史朗镇已经彻底恢复了生机。

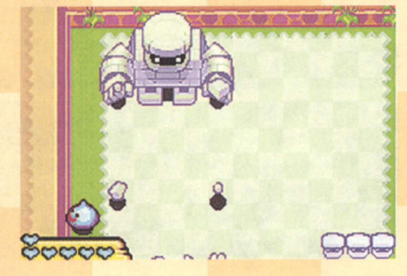
来到瓦鲁奥特河救第二位成员。到首次碰到大龙龟的地方，撞碎水晶进入旋涡中。用同样的方法打开两扇石门救出青之“スラかげ”和两名同伴“フリン”及“ホイサッサ”。

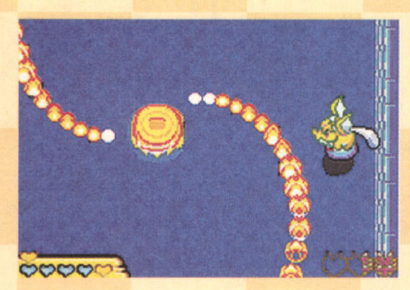
最后进入矿山，在一开始有两个鸭嘴兽的地方，右边就有水晶挡住的路口。撞开水晶，依样画葫芦地打开石门，救出最后一位调查团成员，赤之“トミ－”和两名同伴“バブりん”及“スライフ”。到此，三名忍者调查团成员已找齐。



我们来总结一下，目前一共应该救出56名同伴。其中，森林12名，河滩22名，矿山22名。三个迷宫中的同伴全部解救完毕。少于这个数字的玩家请仔细查看攻略，补完一下。

现在就应该去问问三个忍者有关“史莱姆尾巴”的事情了。调查团的基地建设得很隐秘，在一丁目南面沙滩的右上方的一个小洞中。跳进小洞，先要接受三位忍者的试练。首先接受的是绿之スラまる的“心”之试练。用史莱姆冲击撞有“心”字的墙壁，就会进入试练场地。玩家先走到右上方的一块大石头旁呆着不动。过一段时间スラまる会抬起大石头，这时马上凑过去和他交谈就可以通过试练了。成功后スラまる会告诉你在诺特森林的深处有一块石板，上面记载着关于史莱姆尾





巴的情报。接着接受青之スラかげ的“技”之试练。试练的要领：一是要撞倒快速移动的スラかげ而后接住他。二是接住他后立刻快速地把他扔进中央的正方形框内。这次的试练难度颇高，玩家要有点耐心。成功后他会告诉你第二块石板的隐藏地—“カラカラの水源（碧波荡漾的水源）”。最后接受赤之トミ－的“体”之试练。这个最为简单，只要走到上方的星条旗处按B键拆穿他的伪装就可以了。成功后得到第三块石板隐藏地的情报—矿山深处的“メラゾマ（美拉索玛）火山”。史莱霖下个任务当然就是要找齐这三块石板,揭开史莱姆尾巴之谜。

在教堂记录完后，来到诺凯森林的深处寻找绿之石板。刚进去就能救出同伴“エッグル”，随后来到一个独角兔子众多的小道，此地的右下方可以救出同伴“スラムリン”。继续往左走不久可以看到上方有个通道，进去后石门就会关上。在里面救出同伴“ゴルド”，“ブッモンド”，“ホイミィ”和“バカネンダ－”。把上方三张纸做的轨道扛起来正确地铺在轨道上，让车能开进右边的隧道，至于铺设的方法，大家还是自己动动脑筋吧！轨道铺设完毕后，把所有同伴依次送上车，下方的石门就会自动打开。出了门继续往左走，看到几排树。穿过第一排树和第二排树之间的缝隙往上救出“ぶちザベス”,往下救出“エンゼリンカ”。再往里走一点就能发现两个气球和传说中的幸福树，幸福树上过一段时间就会结出金币。把两名同伴送上气球后回到之前穿过树林的地方向上挺进，遇到独角兔子集团军的围攻。玩家可以巧妙地利用独角兔子不分敌我，胡乱冲顶的习性，让它们自相残杀。解决这群兔子,上方的石门就会开启，进入后救出同伴“ボ－グン”。再往上迈进就会与红色鸭嘴兽遭遇,用史莱姆冲击很难对付到它，只有利用四个角上的爆炸石对它狂轰乱炸才最为有效。超度它后进门跳进里面的井，来到一开始的BOSS入口处。走进入口推开大门，史莱霖就要准备和第四位BOSS格斗了。

本次BOSS是一个石巨人MM，因为史莱霖打败了她心爱的前辈，也就是第一个BOSS,对她造成了巨大的心理打击,击碎了她少女玻璃般纯洁的心。所以现在她要替前辈报这血海深仇。虽然这个MM是第一个BOSS的后辈，但攻击力和敏捷力远远高于其前辈。正所谓长江后浪推前浪啊！当她在左右来回大力跳跃的时候，千万不要靠近，也不要攻击。等石巨人MM停止跳跃要用双手发射石弹前，马上走到她双手之间，随后在她发射石弹的同时，用史莱姆冲击连续地顶撞她。累计顶撞四次后她的身体就会碎掉,此时再狠狠地追打头部,就能让她的HP如流水般地消逝。重复几次后玩家就可以送石巨人MM和她的前辈去黄泉相会了。

BOSS战胜利后从里面的房间中救出同伴“スクラテス”,并且找到绿色石板。

回到镇上把得到的绿色石板交给了格兰爷爷。经过仔细地研究，格兰爷爷发现单凭一块石板是不能说明“史莱姆尾巴”的具体情况的，必须要收集齐三块石板才能搞清楚史莱姆尾巴的秘密。于是，休整一夜后史莱霖又来到碧波荡漾的水源。

水源的地形，风貌和瓦鲁奥特河如出一辙,都是沙地和浅滩。刚开始,只能往上走。在途中救出同伴“バブルのやま”,用史莱姆冲击撞碎挡路的珊瑚到达一个流沙群。在左上角救出同伴“ガブリエル”然后取道往右，来到一个中间都是流沙的地方，躲过上下水域中章鱼怪的攻击往里走



就会碰到一个望风的小妖精，它看见史莱霖后火速向埋伏在左边沙地的同伴们报了信。钻过左下方的通道来到小妖精埋伏的沙地,救出同伴“ブチのすけ”和“バブル－ノ”。同时把左右两边的巨石也炸掉,钻过左边的小洞往右走来到一片沼泽地前。进入沼泽往右走到底，在上方扛起两颗爆炸石用喷泉弹到刚才挡住左边通道的巨石处，扔一颗爆炸石开路。进去后发现这里是刚开始的地方，再炸开左边的巨石往里走，途中会被一条湍急的河流挡住去路。先别急着到对岸，往左跳过河中随波逐流的荷叶，到上方标牌上写着“4”的地方救出同伴“ブッチ－ナ”。之后就会来到一个九曲水道，救出“スラダ－ク”，此地要想办法把几处堵住水流的石块砸开，就能趟水过去了。最后闯过一群“大铁锤”的“天罡北斗阵”,就能进入前方开启的入口，和BOSS单挑了。

此次的BOSS是大龙龟族的头领—“ロ－ドン（罗顿）”。它为了争当尾巴团的四天王，立誓要打倒史莱霖。开始，用对付一般大龙龟的方法就可以轻易搞定。但毕竟人家是头领，没这么好对付的！当HP少于25%左右，他就会让水注满沙地。如此一来老方法自然失去作用，而且也不能攻击它,大家改用两次跳跃躲避攻击吧！撑几个回合,以前的手下败将鲁基将会出现助玩家一臂之力,靠它大家就能按B喷射火球了,但别放松对BOSS攻击的回避。特别是大龙龟钻进壳里向四周喷火的时候，一定要像跳绳那样越过两道火蛇，同时按B攻击它即可。

打碎大龙龟罗顿的四天王美梦后，就能救出史朗镇唯一的神社巫女“オババ”，并且得到青之石板。

回到史朗镇,把石板交给格兰爷爷后,继续去美拉索玛火山寻找最后的一块石板。

刚要踏进火山，入口处出现一个穿斗篷的神秘人物。他用轻蔑的口气向史莱霖下了战书，约定在火山深处等着和他一决死战,然后便随风而去。情节后,进火山一直往左走，救出同伴“オイスラ－”，并且扛起一颗爆炸石回到入口出炸开右边的巨石。然后钻入下方的小洞,不想误入僵尸巢穴。抬起史莱姆骑士杀出重围，上楼梯救出“スラボックル”。随后回到入口处,用骑士打破上方的气球继续前进。跳过一个石桩后，分别打破左右的气球跳到左右两边，救出“ミイホンのパパ”和“ミイホンのママ”。接着就一直往上跳，来到都是鸭嘴兽的地区救出“シルバ”。仍然北上，先跳上轨道车，当车快要开进左边隧道之时马上向下跳车,就可以救出“メラお”。随后再次登上轨道车，在相同的地点往上跳,巧妙地越过一排排飞来的火绳,又发现一个轨道车。登上车在右边的隧道口处往下跳通过岩浆中的浮板救出“マダラン”，然后再利用轨道车跳到上方的通道,越过一块块岩浆中的浮板，躲过火焰怪和红衣法师的阻击,穿过小洞终于来到了BOSS战场。

此处的BOSS就是刚才在入口夸下海口要取史莱霖性命的家伙，其实就是一对双胞胎兄弟。虽然这次是他们两兄弟对付玩家一个，但不幸的是这对活宝的属性是相克的。只要引诱他们其中的一个攻击到另一个就可以了。当先结果两人之中的一个后，此人就会变成一个道具。玩家可以扛起此道具按B键攻击剩下的那一个。总的来说,BOSS的难度超低，只要玩家逃避得当,就算不采取任何攻击也能轻松取胜的。

摆平双胞胎兄弟后，救出“エッグ－ナ”，同时得到赤之石板。

我们再来总结一下，目前应该救出81名同伴。其中，先前56名，森林深处10名，水源7名，火山8名。遗漏的玩家请参看攻略补遗。

三块石板已经悉数找齐,现在就要揭开史莱姆尾巴的秘密了。不过经格兰爷

爷研究得知，还有一块石板藏在二丁目的神龛下,可谁能开启这个呢？次日醒来,三位忍者告诉史莱霖,巫女“オババ”能开启神龛。于是通过南方沙滩左上角的一个旋涡,史莱霖来到灯塔顶的左下方找到了巫女“オババ”。在她的帮助下,众人来到了神龛下的密室,里面果真放着第四块石板。接住石板上的文字,格兰爷爷解开了史莱姆尾巴之谜,让埋藏于大海之中的祖先宝藏重见于世。而同时尾巴团发现了史莱姆尾巴,并且很快地占领了那里,看来史莱霖又要和它们大干一场了。

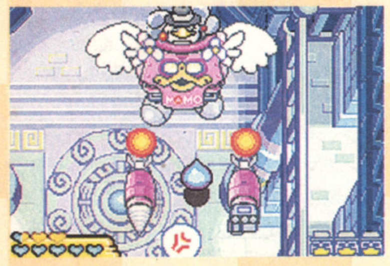
攻略



皆大欢喜！勇者史莱霖终究不辱使命

终于来到传说中的史莱姆尾巴,这里是史莱姆文明的发祥地,亦是埋藏着古代至宝的圣地。史莱霖决不能允许贪婪的鸭嘴兽们玷污自己种族的圣地。

史莱姆尾巴版面不多，但机关重重，暗藏杀机，玩家们可要处处小心。一进去,救出中间的同伴“エッグリーン”,随后打倒左右两边的幽灵骑士,注意不要从正面攻击它，否则它会处于防御状态。然后把骑士遗留下的剑插入上方四扇门前的剑槽内,门就会开启，分别救出“ゴールドベリー”，“ぶっちい”，“ミニー”和“ドラコーネ”。之后进从左数起的第一扇门，沿着绳索来到史莱姆尾巴的内部，小心突然冒出的钉板。拐个弯就能看到一个幽灵骑士在巡视,此处的右下角可救出“ホイミコ”。继续走,通过木乃伊的陷阱和多重机关在左下方救出“ロック”。再冲过几处钉板的封杀，就能遇见一开始抓走米弘的独眼巨魔。可惜，巨魔的皮实在太厚任何攻击对它都没效果，三十六计还是走为上策吧！拼命往上逃，记住一定要撞下右上角的蓝色按钮,这样外部中间灯就会点亮，随后赶快跳入左上角的旋涡回到外部。再从第二扇门的绳索进入内部，这里主要考验玩家的跳跃技术。在第二个版面，进入左边的通道,在右下方救出“ブチじぃ”,再回到此版面,在左上方救出“スラッサー”。继续往上走遇到独眼巨魔，继续逃跑，在左下方救出“ホイーチュ”，同时撞下右上角的红色按钮后进入左上方的旋涡回到外部。接下来通过第三扇门,这里考验玩家的方向操作技术。漂浮到中间救出“スラワー”，随后走左边的通道



救出“ツムツム”。再回来走进右边的通道,里面浓烟密布,在右下方救出“スラーリン”。随后到右上角踩下上面写着“ON”的机关，再到左上角踩下同样的机关,就能进入下方的路口遇到独眼巨魔。照例先撞下上方绿色的按钮，再从中间的旋涡中回到外部。进入最后一扇门的内部，在第一个版面的右上方救出“ボギー”,在第二个版面的左下方救出“ファングリンオ”。第三个版面就会遇到独眼巨魔。大家要引诱巨魔把挡路的石头砸开，在中间救出“バブベえ”,在左上角的宝箱中还有一颗生命果实,撞下黄色的按钮后跳进旋涡回到外部。四个开关全部开启后,中间的入口就自动打开了。登上电梯进入内部又遇到独眼巨魔，这次引他到右边,然后按下上方的机关,把他压成武大郎,再冲过追魂手的阻击把他扔进左边的传送门就OK。走进打开的大门，救出米弘，再过去就是BOSS战。大家最好先回镇上补充点道具，最起码要有一片世界树之叶。

这个BOSS就是尾巴团的大头目—“ドン・モジャール(六尾统领）”。它是迄今为止最强，最难对付的BOSS，而且它还有三个形态。

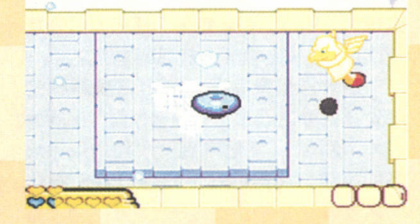
第一形态BOSS有两种攻击方式。一种是让旁边的手下狙击,只要一直走动就没问题。另一种就是让一排手下扫射，玩家务必在看到子弹前跳起，如此才能回避攻击。

第二形态的BOSS虽然强悍,但是难度并不是很高。注意回避它发射出的两个火箭手臂，同时把跑来援助的同伴扔向它就可以了。

把BOSS的第二形态打败后,六尾统领并没有束手就擒，用变化之杖使自己增大了好几倍,第三场战斗开始了。这次战斗它的攻击方式虽然很丰富，但大家只要自己考虑一下就能避开，然后用BOSS扔出的杂物回敬它就可以了。

第三次击败六尾统领后，它也知技不如人，输得心服口服，同时史拉米也得救了。格兰爷爷告诉六尾统领所谓的史莱姆尾巴只是因为这座岛和大陆连接后就好像是一条史莱姆的尾巴一般，因此得名“史莱姆尾巴”，并不是什么可以征服世界的希世珍宝,听到这里六尾统领也很懊恼,经过几番对话后，统领就带着自己的手下扬长而去。

但大家别以为游戏就这样结束了，因为目前只救出99个同伴,还剩一个人没救呢!最后一个同伴在何方呢？当史莱霖第二天醒来走出镇口的时候,听到独眼巨魔和希德正在谈论空中庭园的事情，于是最后一个



迷宫空中庭园出现了。去那里救出最后一个同伴吧！

空中庭园没什么难度，就是在最后有四个石像。玩家用威力最大的史莱姆攻击把它们撞上天然后扔下空中，脚底的石板就会升起,遭遇最终BOSS。

最终BOSS是奇美拉一族的头领“ムーン（月）”。它虽是压轴BOSS，难度却不及刚才的六尾统领，所以玩家不必太过紧张。切记别让它打下平台,否则就要重新开始哦！可以说,这是一场全面考验玩家操作熟练度的战斗，因此多说无益，大家自己摸索吧！

当月随风消逝以后，就能救出最后的同伴“スラジョー”。

史莱霖终于救出了所有的100名同伴，履行了他对神父的承诺，完成了他史郎镇勇者的伟大使命。凯旋回到史郎镇的他受到了镇上所有同伴的热烈欢迎,大家还为此召开了一个盛大的烟火晚会庆祝。五彩斑斓的烟火在夜空中散开，就好像一朵朵光鲜亮丽的鲜花。烟火会在光辉后消失，但少年勇者史莱霖的故事将被史郎镇的人世代相传下去……



智慧结晶！游戏研究综合篇

■ 研究心得 ■

1、初期赚钱法：

初期赚钱的方法是反复打BOSS，或者多去矿山运几次金砖就可以很快地奔小康了。

2、后期赚钱法：

还记得火山上那两个双胞胎BOSS吗？他们可是致富的关键，因为打倒他们后所得到的火焰手套和冰封秘剑每样都能卖200元。多折磨他们几次，口袋马上就鼓了。

3、最高上限的HP值及生命果实：

最高上限的HP值为10格。其中起初值4格,其他六格分别要找到6个命之果实。三个命之果实可以在道具店购买，价格依次是200,800和2500。其他三个果实分别可在诺特森林，瓦鲁奥特河和史莱姆尾巴中找到，详细地点看攻略。

■ 店铺介绍 ■

初级工棚

名称	作用
あかいはなモジャ	在二丁目种上红花
はしをなおすモジャ	修理二丁目破损的桥
はしをかけるモジャ	在沙滩上架起一座木桥
スラボードつくるモジャ	制造冲浪板，可玩游戏
アミであそぶモジャ	制造弹跳床，在沙滩可游玩
べんりなポストモジャ	制造大炮。可简便来回全镇
町をひろげるモジャ	开拓一丁目左边的土地
もっとドキツボモジャ	多增加一个砸罐挑战赛的难度
グランドつくるモジャ	在新开拓的土地上造操场
まものどうかいちくモジャ	改建成高级工棚

高级工棚

名称	作用
しろいはなモジャ	在二丁目种上白花
うみの家リフォームモジャ	扩建沙滩的海之家
町でかんけつせんモジャ	在二丁目设置喷泉
はしをかけるモジャ	在三丁目顶上飞架起一座桥
らくらくかいだんモジャ	在三丁目设置水流电梯
ローラーダッシュモジャ	在各处设置可加快速度的轨道
さかばをつくるモジャ	在一丁目左上建造酒吧
はくぶつかんをたてるモジャ	建造博物馆
スタジアムをつくるモジャ	在开拓的场地中建造足球馆
？？？？	？？？？

■ 分支事件 ■

1. 史莱姆卫队之颂歌：

当救出“バブブ”，“ホイミー”，“たまちゃん”，“ミニン”和“くろりん”五名同伴后，在想法从迷宫中拿到5个史莱姆骑士,然后到道具店右边的屋子，分别和五名同伴对话，选“はい”把五个骑士给他们。这以后他们五人就会表演史莱姆卫队之颂歌了！台词很像火箭队的风格哦！

2. 道具店的抽屉：

道具店左右两边都有一个抽屉。撞开左边的抽屉可得到一块壁画的碎片，以后可以在博物馆中看到。撞开右边的抽屉如果出现“ハズレ”三个字，什么都没有；如果出现“アダリ”三个字,就能得到很多金币。

3. 山洞中的抽屉：

在二丁目左上方山洞里的最右边的房间里，也有两个抽屉，撞开后可以发现两个外形像E.T的怪人。

4. 收藏家：

救出同伴“スラックス”后，就能用10把幽灵骑士的剑向他换40块金砖。

5. 博物馆：

建造好博物馆后就可以去那里参观了，右边是怪物像，左边则是记载史莱姆历史的壁画，需要得到壁画碎片才能看全。

6. 连线游戏：

只要救出同伴“ゴルド”，“メラお”和“スラダーク”三人后，再到二丁目的山洞中分别和他们对话就能玩连线游戏了。

■ 迷你游戏 ■

1. 砸罐挑战赛：

一开始就能到一丁目右方的“ドラお”处玩此游戏。

2. 激情冲浪：

救出同伴“ツリろう”，并且造出冲浪板后,就能去沙滩右边的海之家酒吧找他玩这个游戏了，打破记录可得到壁画碎片。

3. 史莱姆足球：

建造好足球馆后就可以去那里玩了。这个规则很怪异,大家自己摸索吧!摸索出来会更有趣。

名称戏谈：

如果你是一位老资格的玩家，就一定会发现此游戏中的某些名称和square enix很有渊源。比如迷宫的名称很多都是DQ中的魔法名，最有代表性的就是“メラゾマ”火山，メラゾマ是DQ中的最强火魔法哦。再说那个叫希德鸭嘴兽，大家想到了吗？シド（希德），那不是FF7的那个科学家吗？不仅如此，FF7中的希德戴着飞行眼镜，这里的鸭嘴兽希德也戴着相同的飞行眼镜，FF7中的希德是个机械高手，这里的鸭嘴兽希德也是个修理专家，看来很有可能这个鸭嘴兽希德就是根据FF7中的希德设定的，看来square enix的合并不仅体现在商业形态上，而且已经融入彼此的经典游戏中了。



风起云涌2003



一晃又一年过去了，要偶来评价今年一年的掌机界，还真是给偶出了个难题。这对掌机杂志是第一次，对于偶也是第一次，要如何完成这个第一次触碰的话题还真是有点伤脑筋。不过总是伤脑筋不管用，字还是要打的，文章还是要写的，还好今年不是个平静的一年，发生了很多事情。好了，这就算个序，让我们转入话题吧，以下将以几个不同的方面来看待掌机这个小家伙。

掌机界又热闹了。这是今年给人的总体感觉。自从GB这个“家伙”问世以来一向是傲视群雄，从来不把任何人放在眼里。其实也是，任何一部掌机也没有在掌机市场上占到任何的便宜，GG如此、PCE也是如此，还有更多的挑战者也是如此。她们的挑战只能证明GB创造的坚不可摧的掌机帝国，让更多的厂商只能看在眼里，馋在心里。让人觉得和GB做对手只能是自取灭亡。当GB的嫡系GBC登场但是下一代掌门还没有出世的时候，BANDAI的天鹅先问世了。以GB生父横井军平的理念而研发的WS无论在任何地方都要远远超越当时的GBC，对GB市场所施加的压力也是显而易见。但是那只是刚刚开始，随着时间的推移WS的软件阵容明显不足成了WS无法再成长的绊脚石，除了自己和BANPRESTO苦撑以外就连加盟的SQUARE也是不断的向GB抛媚眼，更不用说GBA出来以后了。没有任何胜算的BANDAI也不得不在今年初宣布加盟GBA，年底宣布以后不再涉足任何硬件市场。但是虽然BANDAI和SEGA等公司都败给了GB，但是值得注意的是他们的其他家用机也没有成功过，这也许只是个巧合罢了。

任天堂在变。变得更加需要掌机的赢利来贴补家用机的不争气。任天堂是很有钱，进入游戏业从来不借贷、从来没赤字。更有人说过就算任天堂什么也不干光吃利息就够给全公司职工发很高的年薪。GBASP是今年任天堂推出的新版本的GBA，不过出乎任天堂意外的是由于SP的发售不得不面对GBA的存货，不得已只能以捆绑周边的方式低价甩卖，不过这也恰恰反映了任天堂自己都清楚GBA的致命弱点一日不除就难免以生后患。尽管SP今年仍然卖的如火如荼，超过任何的主机，但是今年任天堂却出现了四十多年来的首次赤字，尽管对任天堂来说是算不了什么，但是再大的家底也会有亏空的时候，现在任天堂也只有死握手中一直独占的掌机市场，因为这里已经是最后一块阵地，已经不能再失败了。现在的任天堂已经有了点“世嘉”的背影，失败就面临着要做退出硬件市场的打算。

任天堂的手中的掌机帝国到底有多强大，现在谁也说不清楚，但是他已经感觉到了大战的来临。第一个挑战者就是NOKIA。这个手机厂商如此看好这个掌机市场无非是里面的利润无法估量。我们先来看看NOKIA的这个名为GAGE的掌机配置：

●尺寸：133.3mm×69.7mm×20.2mm
●重量：137g
●屏幕：TFT彩色液晶屏
●解析度：176×208
●最大发色数：同显4096
●操作系统：SERIES 60　BLACK FORM与MYMBIAN OS
●电池：游戏3-6小时、音乐8小时、收音机20小时
●附带手机全部功能：支持GSM、支持无线上网浏览网页收发电子邮件、对应电脑USB接口，支持MP3

手机厂商自然不能远离手机，既可以玩游戏也可以当手机，不过个头在手机里也真的是老大哥。要是有人在公众场合从西装里掏出SP来玩会尴尬的话，那么同样是公众场合掏出GAGE来打电话估计会更尴尬的。NOKIA无疑是看好了手机市场和掌机市场的共通点，同时利用手机的下载功能达到随时随地快速更换最新游戏的目的，然而GAGE的强劲的3D功能也确实很是了得，从《盗墓者》大家就能看出来。不过这真的可行吗？尽管出发点不错，但是把那么多功能揉进一个巨无霸的身上真的是无法讨好玩家和手机用户，而且屏幕也很不适合玩一些横版过关和RPG游戏，再加上电池的游戏时间简直是少的可怜，难怪首发仪式上一副冷清场面，就连WS的首发日都赶不上。更令NOKIA头痛的就是国外的一些黑客组织已经破解了GAGE的软件，在一些使用相同系统的其他厂家手机上也可以完美地运行GAGE的游戏，我就在网路上看到过在西门子的机器上完美地运行GAGE的《索尼克》。这恐怕就是GAGE面临的最大难题，解决不好的话买别的手机也可以实现为什么非要买又大又难看的GAGE呢。而且就以现在的软件阵容是很难动摇GBA的市场，更不用说和GBA的定位也有很大的差异，要不然一台GAGE的价钱就不会相当于3台SP了，普通玩家本部不会顾及GAGE的。

最大的挑战对手莫过于是家用机市场的大赢家SCEI了。今年E3大展上SCEI社长在新闻发布会上终于坦然要进军掌机市场，并公布了PSP的规格。这不仅是对任天堂一击，同时也让玩家找到了议论的话题。从公布的那些数据上看无疑是对现有掌机规格的挑战：

●使用6厘米UMD光盘，最大容量1.8G
●使用16：9的背光式TFT LCD，分辨率在480×272
●可以播放DVD画质的MPEG4格式影片
●可以进行高速的多边形运算
●对应USB2.0，配备记忆棒插槽
●拥有PCM音源，内置立体声喇叭和耳机插口
●内置充电锂离子电池。
●PSP带来的争议是可想而知的。采用光盘为媒体是任何一部掌机也没有先尝试过的，而SCEI就要做第一个吃螃蟹的人。没有公布具体的外形和大小，也没有说具体的游戏时间，只是说要到2004年发售，真是给人很大的想象空间，她到底是个什么样的家伙呢？采用1.8G容量的6厘米

光盘很方便地解决了游戏方面的容量问题，对于拥有PS以上多边形水平水准的PSP来说移植PS的游戏以供应PSP发售初期的软件真空期就显得尤其重要了，就算是FF这样的游戏也不消2张光盘就能解决了。而可以直接播放MPEG4的影片为继承PS那华丽的过场动画和观看影片提供了便利条件，不过随之而来的就是耗电量的增加。由于久多良木健也没有公布确切的电池使用时间，就更让人遐想了。而且很多人都觉得就是因为电池的游戏时间才使得PSP要推迟1年多发售。不过这也绝对值得理解，现在的掌机起码要提供10个小时甚至接近这个数字的时间，而一个产品要是使用时间达不到玩家的要求那么尽管性能再好，已经有了一半的败算。再者就是体积，过大的体积也会让玩家放弃。体积过大携带就很麻烦，就不如在家里玩性能更高的家用机或者找个体积小巧游戏众多的掌机如SP。从公布的屏幕数据上大家其实也应该猜个差不多，起码光屏幕就是SP的两倍大。这对于掌机是第一次出现这种巨型的屏幕，已经接近或者达到便携VCD/DVD的水平了，这样的一个大家伙绝对也要超过GAGE，况且还要把那么一堆东西塞到一起。真的是难以想象会是个什么样子。

如果换是别家公司很多人大概想都不想就可以肯定胜算很小，顶多为未来的掌机规格提供做一个实验罢了，但是这次的对手是SONY，既然SONY能把家用机老大的任天堂赶下来就很难说在掌机的宝座争夺战上就会陷入绝境。尽管PSP的真正面貌还不明朗，但是很多地方确实是现在掌机所不赶想象的。到底是谁胜出，现在没有人能下结论，也下不好结论，是否让家用机市场的次世代战争再次上演还真是难说，总之任天堂将面临最大的危机。

截稿前突然又收到了一个名为gametrac的掌机的消息。从图片和公布的数据来看都很前卫，先看看具体的数据吧：

- 作业系统：Windows CE.NET
- 2.8英寸液晶显示屏，65000色，解析度320×240
- 能执行3D多边形运算
- 能播放MPEG4影像档
- 能播放MP3音乐档
- 内建30万画素数位相机
- 具备GPS卫星定位系统
- 能收发MMS多媒体简讯
- 具备蓝芽无线传输功能

这个掌机+游戏机也会在明年发售，看来明年战争真的会爆发啊。从功能上看这个主机从大小还有性能都有的和GBA一拼，功能上要远远多于NOKIA的GAGE，不过在外观上给人感觉很好，远远好于GAGE。游戏的媒体采用的是256MB的SD卡，容量方面相当与GBA卡带最大容量的8倍。尽管如此还要看软件商是否愿意献上重量级别的作品，单靠一款《盗墓者》是没有几个人会喜欢的。

说到软件厂商，能够在下一次掌机大战中拉拢最多厂商的还是任天堂和SONY。首先，我们要从GBA软件的开发说起。之所以GBA能拥有众多的厂家支持，不仅是GBA拥有很大的基数，还在于软件开发的廉价性。对于开发GBA这样的游戏软件，就算是大作的投入也要远远的低于正统家用机的软件，而且比起回报来无论是人力物力让厂家都愿意接受。这就是为什么现在GBA软件能上10万份就让厂家很高兴的原因，甚至卖几千份都有的钱赚都不希奇。难怪当初SQUARE陷入绝境的为了能够获得给GBA制作游戏的资格，在任天堂面前忍气吞声地答应任天堂的要求。如此方便开发和赚钱的软件当然会吸引厂商的加盟，也就是说开发GBA的软件风险是相当低的，游戏是大的游戏厂商，在开发大作的时候可以通过GBA软件的货利来填补家用机大作的开支，是非常理想的开发平台。

对于PSP来说呢，那些厂商无疑是当初为PS效力的，有效地利用现有的资源也是PSP的优点，移植大量的作品将是发售初期的软件不至于有空缺。不过要开发软件的话就不得不面对人力、物力的增加，开发费用自然也就跟着水涨船高，随之而来的就是软件销售的风险增大。对于开发者来说就不得不考虑要卖上多少作品才可以收回成本，卖上多少可以赚钱。尤其是MPEG4影片的直接播放，是否会再次引发CG动画热潮就不得而知，如果那样的话后果将是很可怕的，掌机也将陷入现在家用机软件开发的泥潭中不能自拔，为了那几分钟的叫好厂家就要在背后付出高额的代价。尽管最近得到最新的消息声称PSP的软件开发只要够一定水准的PC即可开始，但是有一点还是需要注意，如果他是单指游戏开发，而游戏中要放的CG就另当别论了，也就是说再便捷的环境，开发费用和GBA相比也要高上很多。很难想象一台可以播放DVD效果的MPEG影片的主机，会不在游戏里面放CG，毕竟现在很多玩家已经变成是以漂亮CG动画来衡量游戏“好坏”的标准了，起码购买心态会增加。

今年的硬件市场给大家留下的不解真的是很多，看来只有等到来年才能一一的得到答案了。那么下面就将话题转入到软件上吧。

说起今年的软件市场的话还真是大萧条，好像没有《口袋妖怪》的发售就很难有在日本本土超过100万份的软件。那么就让我们逐月分析一下一年来在日本发售的GBA软件吧。

1月份发售了10款游戏，总体来说只有《KOF EXE2》、《犬夜叉》、《口袋力量5》和《练金术士》还比较让人满意点。游戏除了《犬夜叉》以外其他的3款全部是系列作品的最新作，这大概是大作都集中到了上月圣诞期间发售的缘故吧。

2月份更是少到了9款游戏。好在本月随着SP的发售也是为了财年内最后一次狂赚，才有着不错的游戏出现——《最终幻想战略版》和《银河战士》。《最终幻想战略版》作为SQUARE回归任天堂后的第一部强力作品，可谓是出力不小，不仅如此和游戏一起出的限量版SP也是卖的奇货可居。《银河战士》作为任天堂的看家动作游戏之一也无庸多说了。

3月软件一下子增加到了16款，吸引玩家眼球的莫过于是《塞尔达》和《瓦里奥制造》。《塞尔达》这个SFC完全移植的作品本来没有什么可提的，但是加入的“4支剑”模式让当时有玩过的人都想要试一试，在移植作品中也不多见。《瓦里奥制造》开始本来没有太多的人在意，但是销量却是不断攀高。让人不得不佩服任天堂的点子多——原来MINI游戏也可以这样玩。

4月份15款游戏入帐，引发话题的游戏有4款——《牧场物语》、《猎人×猎人》、《火焰纹章》和《RPG制造工具》。《牧场物语》和《火焰纹章》都是有一定拥簇的作品，销量上一直很稳定，水平和质量都是有保障的。而《RPG制造工具》一直以简单的制作玩家自己的RPG让受到一些另类玩家的青睐。惟独《猎人×猎人》比较特殊，如果按照游戏性的角度来看，只是一般的FANS向作品，但是意义就在于游戏中采用了几乎全程的语音，在GBA游戏中算是走了很大胆的一步。

5月只有9款。本月话题《恶魔城》。这个《晓月圆舞曲》再次让《恶魔城》系列在GBA上的演出达到了一个新高，除了流程比较短以外，从人物的动作，画面的表现都十分的出众，更是增加了一个吸魂的新系统，更是增加了游戏的收集性。

6月发售游戏5款，可谓是到了低潮期。抢走本月话题的是《重装机兵》和《MOTHER》两款复刻的游戏，真是有点讽刺意味。`

7月暑期热潮大爆发，一下子增加到18款作品。《超级马里奥4》和《我们的太阳》是本月重点。《超级马里奥4》是家用机上的《马里奥3》的再包装版本，而《我们的太阳》是数月来一直备受关注的游戏。游戏不仅是完全原创，而且游戏中采用了游戏历史以来唯一需要在阳光下玩的游戏。游戏采用的光线感应系统因此要在没有阳光的情况下玩通几乎是不可能的。绝对是难得一见的作品。

8月游戏发售12款，显然受到上月的冲击，作品量有所减少。本月注目作品是《机战D》和《圣剑传说》。作为《机战OG》的最新作品，《机战D》再次强化战斗动画，让动画变的更加华丽。而《圣剑传说》则是一款完全重新制作包装的老作品，在GB版《圣剑传说》的基础上重新制作画面，增加了女版不同剧情的一个游戏。

9月作品14部，本月游戏不少，但是勉强能够拿上台面的估计只有任天堂的《口袋妖怪弹珠台》了，虽然是以“口袋妖怪”为卖点，但是游戏制作的确实不错，画面也很华丽，不过不是像GBC上的那作一样携带震动功能，而是要和NGC互动的情况下才能使用震动功能。

10月作品8款，《天外魔境》是本月最大的话题。《天外魔境》所

一贯的超级自由度在GBA上再现，发展剧情可以根据玩家的喜好来展开，同时可以根据自己的意愿决定发展主线剧情或者是玩游戏中的其他小游戏打发时间，如果单要打通游戏的话几个小时足够了，不过要玩完游戏的全部内容就不是一朝一夕的事情了。超级强劲的作品。

11月总共12款游戏，热门游戏《马里奥和路易RPG》和《SD高达G世界A》。《马里奥和路易RPG》以任天堂的看家人物而制作的原创RPG游戏，虽然是变成了RPG游戏，但是《马里奥》系列的影子依然还在游戏的各个地方显露出来。《SD高达G世界A》作为BANDAI旗下的一个重要SLG游戏一直拥有相当稳定的用户群，游戏性相当的高，同时这也是BANDAI为GBA近年来制作的第一款游戏。

圣诞商战就是不一样，游戏一下子增加到32款，可谓是在全年单月中发售最多的一个月了。本月话题《大金刚》、《洛克人》。《大金刚》是任天堂门下很经典的一个动作游戏，玩家群也比较稳定。RPG化的《洛克人4》这回一次就发售了两个版本，大概是看在今年年末没有双份发售的“口袋妖怪”而来凑热闹吧。另外就是要提一下《牧场物语》的女孩版，虽然变动不是很大，但是玩起来的感觉可就大不一样了，喜欢这个游戏的mm们一定不要放过啊。

大家可以看到今年日版游戏总共有160款，起码平均起来每月都要有10款以上的作品，可以说每月基本都有自己喜欢的游戏发售。不过需要注意的是，在这160款游戏中基本上是续作和复刻游戏占据了大半江山，而这个“大半”可不是比一半大一点。缺乏原创游戏一直是困扰着玩家，如果说像《黄金太阳》那样可以在GBA初期以华丽的画面让玩家眼前一亮的话，那么现在就只有像《我们的太阳》这样有创新，以新的点子、新的玩法来展现给玩家。因为GBA的画面已经到了极限，大家也不能否认,以现在的GBA机能在画面上将很难有更大的提高,难道真是没有什么更新的点子了吗？其实不然，这大概和整个游戏业有密不可分的关系吧，从今年的游戏销量上来看，日本依然是处在低潮期，给人以一种没有生机的感觉。游戏销量更是前所未有的低落，很多所谓的大作虽然销量上还是那样傲视群雄，但是自己心理都清楚自己也在下滑，在这种情况下贸然发售原创游戏的风险固然要高，厂商就更不愿意去冒险了。然后有一定固定群体的玩家就成了现在厂商们的聚宝盆了，因此复刻版、续作就蜂拥而至，起码厂商可以知道我出这个游戏就一定可以赚钱，出这个游戏绝对会有人买。对于市场经济的今天好像很是理所当然，但是无限制的复刻能刻到什么程度，总有刻完的时候；一味的续作又要续到什么程度。就拿SQUARE-ENIX来说，虽然是握有最有名气的两部RPG大作的公司，但是永无止境的复刻和续作也是属这家最出名，真不知道难道勇者要斗到恶龙绝种还是要再做几十个美梦。其实也不能都怪厂商，其实每作新的作品都不一样，尽管是用同样的游戏使用新的名字发售的话想必卖的可能更好，这就是玩家心目中的品牌效应在作怪吧。因此一个作品一旦成名，他就要沦为游戏公司的赚钱工具甚至是救命稻草。



另一部分中虽然有对于游戏来说是原创作品，但是用户群也是有针对性的游戏也占据了不少的分量。说到这里大家也许都明白了，对，就是由成名的动画、漫画作品改编的作品。很早以前《电软》上曾经出现过一个词——“三栖人”，不用多解释了吧，既然是游戏迷，就一定会有很多是看动画和漫画的人。而这部分人群往往对于喜欢的作品非常热衷，出游戏的话这部分人自然也会来“捧场”的。以改编动漫作品闻名的KONAMI和BANPRESTO就是很好的例子，这其中KONAMI最厉害，几乎快没有不涉足的大名气作品了，大量的作品使得KONAMI近几年来一直是很赚钱的公司，软件销量排行榜上也都是名列前茅，这不仅说明KONAMI出的游戏大家喜欢，也不得不承认动漫作品也是起了很大的作用。在日本游戏业得不到增长的今天，估计这样的局面还会继续持续一段很长时间。

今年除了主机和游戏的话题以外，最热门就属是周边了。今年首先是AM3公布了一款可以在GBA上看电影的设备，当时很多人都说是GBA以对抗PSP的先发制人的手段，要说这个AM3也是很有来头的，出资的可不是什么泛泛之辈，不过光说却一直没有什么动静。大概第一次有关于这个东西的具体掩饰大概是在游戏展上吧，当时真是吸引了不少的人，因为这个周边一旦发售GBA的触角将延伸到电影和音乐方面，GBA也将不仅仅限于玩游戏了。

在AM3提出这个设备的构思以后，很多厂家都对这个东西抱有很大的期望，因此开始研发的队伍不断增加，根据我掌握的资料国内最少就有过三家曾经弄过这个东西，和我有联系的就有两家。不过最终还是要拿产品来说话，其中在国内大家最熟悉的就非由YIFEI领衔开发的电影卡（GBA MEDIA）抢尽所有风头了。这个GBA电影卡和AM3最大的不同就在于使用普通CF卡做存储，而且可以自己根据自己的喜好制作影片，而不用再去花钱买新卡或者跑到游戏店烧，只要有一台PC，自己在家里就可完全掌握卡里的内容和等厂商制作后发卖是不一样的。

另一个是可以即看电影又开始玩游戏，可谓一举两得。而他的点子就是在卡带里面另加了一块内存，游戏的时候要把SD卡中的ROM移动到内存上执行，以达到GBA所能接受的访问速度，不过这个被称作是“银行卡”的东西并没有在国内亮相，而是直接针对海外市场，不过一点可以肯定的是，他的产地是在广东。

年底时分，各个电影卡都已经摆到了柜台上。那么玩家要选择的话就要看画面了。目前的几种电影卡都已经解决了GBA的解码问题，针对GBA的CPU对影片的编码进行了重新编写，完全打破了GBA的CPU不可以对影片进行解码的说法。对于播放的画面大家都已经做到了非常完美的地步，不过AM3的要略胜一筹，毕竟AM3的片源是由官方特别订制的，但是基本上也是相差无几。目前基本上对电影的压缩程度已经达到甚至超过了RM的水准，不过问题又来了，以AM3的设备，容量上只能允许看20分钟左右的动画。对于电影卡来说128M的CF卡也只能做到接近1个小时左右的影片。对于要看全两个多小时的电影来说基本上就要配512M的CF卡，现在再进一步对影片进行压缩就显的很关键了。

恰巧在这个时候国外突然放出了几段GBA播放的动画，其中有《蝙蝠侠》和《铁甲万能侠》的片段，这是由国外的一些人开发的新的电影制作工具caimans。从动画和电影的压缩度和画面效果都是非常的出色，对于这样的表现也让人很吃惊，而作者的最终目的是让32M放60分钟的影像。不过这个工具现在还没有公布，是否也是电影卡的软件就不清楚了，不过从放出来的格式看是.gba的。经常玩模拟器的朋友应该很清楚这个就是GBA游戏的格式，也就是说可以通过现在大家已经很普及的烧录卡来观看，不用再去花钱买了。

不管怎么说，这些周边的出现让我们的掌机能干的事情变得更多，以现在GBA上实现的功能叫作一个多用途PDA一点也不过分了。一年中发生的事情太多了，厂商们为了新一轮的主机霸主争夺战早已在明争暗斗；以现在处于霸主地位的周边商也是绞尽脑汁推出新的设备；游戏厂商更是为了能过个好日子推出一大堆的游戏，尽管内容上差距很大；玩家更是为了自己喜爱的作品乐此不疲地献出自己的时间和金钱……要总结不是那么容易的，毕竟这一年来发生了太多的事情，也只能归类分别给予自己的看法和评价，难免有偏见之处，但是有一点是可以肯定的——掌机相关的产业将越来越热闹。这不仅是指参与的厂家和主机，还包括参与进来的玩家。未来掌机已经不是只能用来玩游戏的小家伙了，为此接触她的人也将越来越多，不过还是以前说的那句话：“我们手中的机器已经在折寿了。”不管您肯定于否，这都是事实，GB的时间将一去不返，以后掌机也会跌入比性能、比画面、比功能…的怪圈。是好事是坏事大家心理都清楚，也都有一个自己的答案。谁胜谁败其实并不是很重要，最重要的就是我们玩家能玩到好的游戏，这样我们就满足了。

■文/mine

贰零零叁年GBA游戏年鉴索引



玩转掌机　没我不行



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：20.00元